PC PLAYER

Computerspiele 1/2000

www.pcplayer.de

DM 9,90

S 80,- · SFR 9,90 · LFR 240,- HFL 12,50 · LIT 14.000,-bfr 240,- · DR 2.400,- · pta 1.100,-

INTERSTATE 82

7 JAHRE PC PLAYER

HIGHLIGHTS



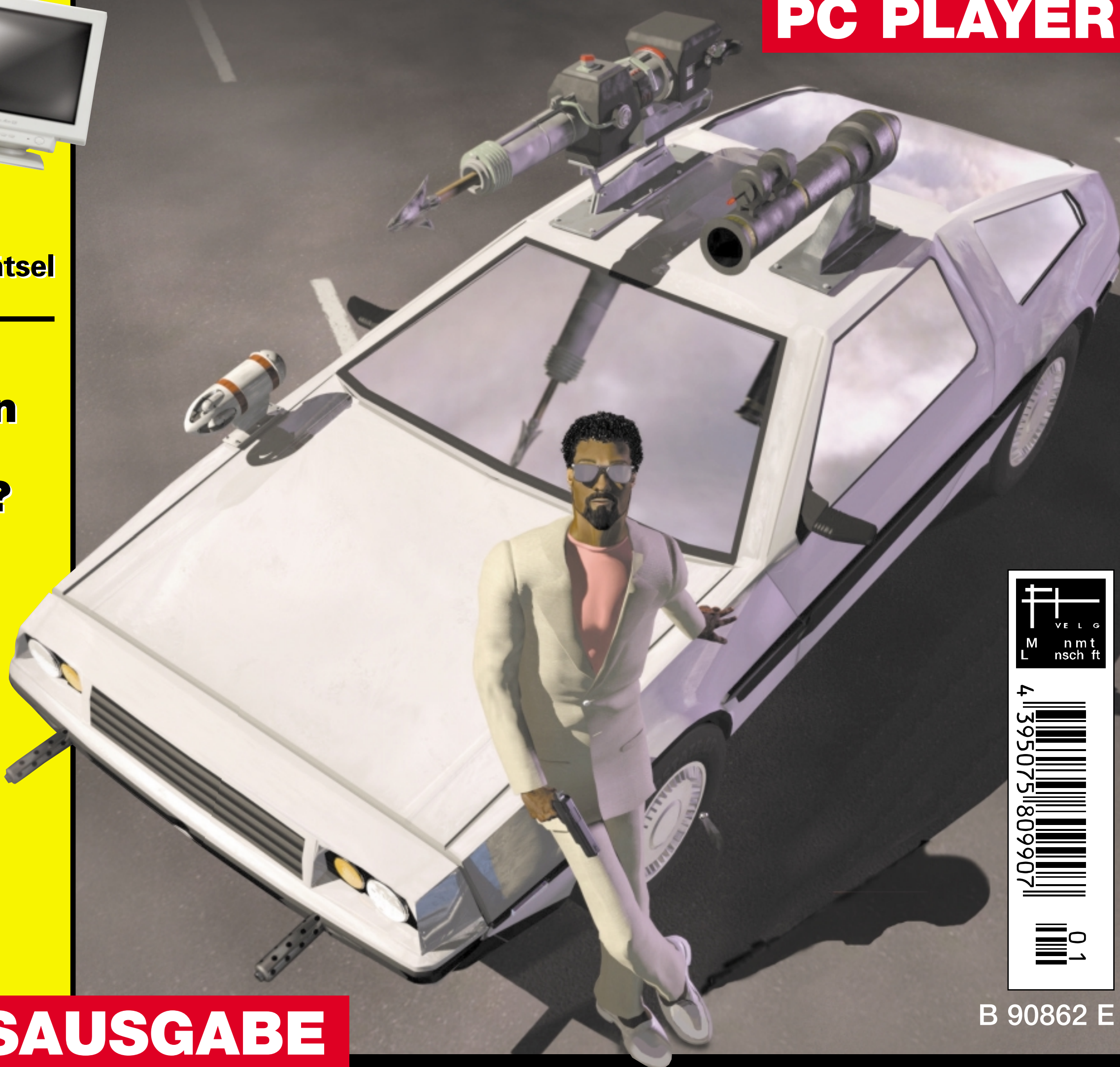
Haufenweise Superpreise

Das Millennium-Preisrätsel



Dein ist mein ganzes Herz?

Indiana Jones schwingt endlich wieder die Peitsche





B 90862 E

JUBILÄUMSAUSGABE

- Über 60 Spiele im Test
- 48 Seiten Player's Guide
- Rückblick: Das war 1999
- Ausblick: Über 20 Previews

Moderne Zeiten

Zugegeben, der Beginn des neuen Jahrtausends wäre vielleicht auch ein ganz nettes Jubel-Argument – es gibt aber noch einen wichtigeren Anlaß, die Korken knallen zu lassen: Die **PC Player** feiert mit dieser Ausgabe ihr **7-jähriges Jubiläum**. Und Sie dürfen alle mitfeiern, denn wir haben ein schnuckeliges Preisrätsel mit vielen kniffligen Fragen und noch mehr schönen Gewinnen vorbereitet. Sie finden es ab Seite 86.

An solchen Stichtagen wirft man gern einen Blick in die Zukunft, und die verspricht eine sehr erfreuliche zu werden. Schließlich nimmt nicht nur die Menge, sondern auch die Qualität der Spiele alljährlich zu. Noch vor exakt einem Jahr meldete die PC Player stolze 50 Spieletests, in dieser Ausgabe finden Sie sogar mehr als 60! Ein einsamer Rekord in der PC-Player-Geschichte, sozusagen **die Millennium-Ausgabe zum Millennium-Start**. Der Top-Score dürfte allerdings keinen allzu langen Bestand haben, denn der künftige Trend ist bereits vorprogrammiert: Immer mehr, immer aufwendigere und immer gehaltvollere Spiele – ja da kommt Freude auf.

Aber auch auf zwei weitere, erfreuliche Tendenzen geht die PC Player verstärkt ein. Neue Spiele fallen immer schneller in die Niedrigpreis-Regionen. Schlecht für die Hersteller, aber ein Segen für unseren Geldbeutel. Daher haben wir unsere Schnäppchen-Rubrik **Sparschwein** (Seite 194) erheblich ausgeweitet. Zum Zweiten reagieren wir darauf, dass immer mehr englischsprachige Spiele mit zunehmendem Aufwand ins Deutsche übersetzt werden. Beachten Sie unser neues Symbol **Zweit-Test**. Es verweist auf einen zweiten Test eines bereits bewerteten und nun eingedeutschten Spiels. Dort werden wir natürlich insbesondere die Qualität der deutschen Übersetzung genauer unter die Lupe nehmen.



Tja, moderne Zeiten sind gute Zeiten

Ihr PC-Player-Team



Vordere Reihe, v.l.n.r.: Steffi Kußeler, Martin Schnelle, Stefan Seidel, Thomas Werner.
Hintere Reihe, v.l.n.r.: Roland Austinat, Manfred Duy, Udo Hoffmann, Jochen Rist.



Quake 3 Arena im Test! War die Vorfreude auf den Action-Shooter überhaupt berechtigt? **Seite 170**



Manche Rummelplätze haben eben auch im Winter geöffnet. Willkommen in der Theme Park World. **Seite 104**



Gabriel Knight 3: Eines der vielleicht letzten großen Adventures feiert endlich seine Uraufführung. **Seite 114**

VOLLVERSION

Möge das Licht stets Ihre Maus bescheinen, wenn Sie beim Fantasy-Epos Heroes of Might and Magic 2 das Böse in die Knie zwingen.



PC PLAYER Inhalt

Ausgabe 1 ■ Januar 2000

PREVIEWS

NEWS

SPECIAL

RUBRIKEN

SPECIAL



SPIELE-TESTS

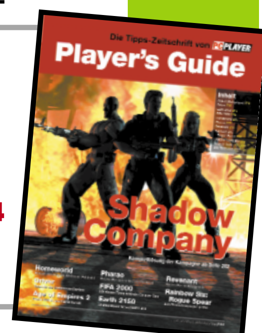
HARDWARE



MPEG3-Special
254

199 Player's Guide

48 Seiten Tipps, Tricks und Komplettlösungen



CD-Inhalt

Satte zwölf Demos fanden diesen Monat ihr Plätzchen auf unserer CD. Von Action- über Sport- und Strategiespiele dürfte für jeden Geschmack etwas dabei ist. Die Lara-Gazelle zeigt Ihnen in der Demoversion schon mal, was der neueste Tomb-Raider-Teil alles auf dem Kasten hat.

CD-ROM-SCHNELLSTART

Alle Demos starten Sie am einfachsten über unser Menüsystem. Wenn Sie die CD unter Windows 95/98 in Ihr CD-ROM-Laufwerk einlegen, startet das Menü meist von selbst. Ansonsten führen Sie einfach das Programm GO.EXE im obersten Verzeichnis der CD aus. Im Menüsystem können Sie die Buttons auf der linken Seite anklicken, um in den jeweiligen Bereich zu springen. Möchten Sie die Demos oder Patches nicht über das Menü installieren, so können Sie selbige auch einfach über den Windows-Explorer aufrufen. Im jeweiligen Verzeichnis sehen Sie anschließend eine Auflistung der Programmordner. Darin finden Sie die Installationsdateien.

Ihre Fragen zum Inhalt oder bei eventuell auftauchenden Problemen richten Sie bitte an folgende E-Mail-Adresse:
cdrom@pcplayer.de

Zu erreichen sind wir natürlich auch per Post unter folgender Adresse:

Future Verlag GmbH
Redaktion PC Player,
Stichwort: CD-ROM 1/2000,
Rosenheimer Str. 145h
81671 München

Vee – jetzt auch im Webradio5

Für alle, die auf Bildungs- und Berufsinformationssuche sind, ist dieses mal **Vee** in Form eines Plug-Ins auf der CD-ROM mit dabei. Die Victoria Versicherung lässt Vee neuerding auch in einer Web-Radioshow auftreten. Weitere Informationen finden Sie unter www.v-scout.de und www.cyberchannel.de.



INHALT CD A





Demos
(Befinden sich im Verzeichnis \DEMOS\)

- Age of Empires 2: Age of Kings
- Age of Wonders
- Armored Fist 3
- Codename Eagle
- Dungeon Keeper 2 (Mehrspieler-Demo)
- FIFA 2000
- Jane's USAF
- Septerra Core
- Spec Ops 2: Green Berets
- Tachyon: The Fringe
- Tomb Raider: The Last Revelation
- Trickstyle

Videos
(Befinden sich im Verzeichnis \VIDEOS\)

- Multimedia Leserbriefe
- The longest Journey



Tools
(Befinden sich im Verzeichnis \TOOLS\)

- ACDSee V2.41
- DirectX 7.0
- Hypersnap 3.5
- Netscape Communicator 4.7

PC Player Digital
- Die komplette Ausgabe 12/99 auf dieser CD

PC Player Datenbank
- Alle Spieletests seit der Erstausgabe

Online
- Vee – Online-Software zur Berufsinformation

INHALT CD B

- **Vollversion: Heroes of Might & Magic 2**

Mit deutschem Handbuch im ».pdf« Format und Spieletips (inklusive Adobe Acrobat Reader)

Patch
(Befindet sich im Verzeichnis \PATCHES\)

- Rayman 2

DIE VOLLVERSION VON PC PLAYER



Die Gegner sind überall, gefährliche Abenteuer erwarten Sie!

HEROES OF MIGHT AND MAGIC 2

Die Fantasy-Welt ruft! Bei dieser formidablen Mixtur aus Strategie, Rollenspiel und Wirtschaftssimulation scharen Sie Unholde um sich und erweisen sich dennoch als echter Held!

Unsere Vollversion entführt Sie in eine mittelalterliche Welt voller Phantasie und Magie.

In der zunächst abgedunkelten Landschaft haben die Entwickler jede Menge Städte, Schätze, Minen und Monster versteckt. Sie reiten und schippern mit Ihren maximal sechs Helden durch die Gegend, schnappen sich das herumliegende Gold und investieren es in eine schlagkräftige Armee, mit der Sie dann gegen Kobolde, Orks, Riesen oder ähnlich nette Zeitgenossen zu Felde ziehen. Ab und zu möchten Goblins, Halblinge oder Bauern an Ihrem Ruhm teilhaben und schließen sich Ihnen an. Treffen Sie auf feindliche Truppen, erfolgt eine Taktikschlacht, in der auch eine Vielzahl von Zaubersprüchen (Feuerball, Erdbeben, Blitzstrahl...) zum Einsatz kommt. Zu Beginn steuern Sie nur einen Helden, Sie werben jedoch in Ihren ausbaufähigen Städten weitere Recken an – vorausgesetzt, Sie verfügen über genügend Gold oder tauschfähige Rohstoffe.

STARTHILFE

Starten Sie die Installation aus der PC-Player-Bedienoberfläche der CD. Dankenswerterweise begnügt sich Heroes of Might & Magic 2 bereits mit Win 95/98 und einem Pentium 90.
Ein paar Tipps für einen einfacheren Einstieg sowie Cheats zur Erleichterung des Heldendaseins finden Sie auf Seite 235.

Helden

Jeder der sechs anzuwerbenden Helden-Typen (Ritter, Hexer, Totenbeschwörer, Barbar, Zauberer, Zauberin) besitzt vier Charakterwerte und acht Zusatzeigenschaften. Beide lassen sich durch Kämpfe und unterwegs aufgelesene Schatztruhen erheblich steigern.



Mit dem Editor basteln Sie eine Karte ganz nach eigenen Vorstellungen.



Haben Sie sich im Kampf tapfer geschlagen, erhalten Sie jede Menge Erfahrungspunkte.



Ein Belagerungsangriff auf die feindliche Stadt; der Regenbogen-Zauber hilft Ihren Mannen.

Städtebau

Bauen Sie Ihre in Städte schnell aus, denn mit wachsender Gebäudezahl steigt die Menge der Monster, die Sie für die Streifzüge Ihrer Armeen einkaufen können. Je nach Stadttyp stehen unterschiedliche Bauten zur Verfügung. In der Taverne erfahren Sie nützliche Gerüchte (etwa den Fundort eines wertvollen Artefakts); in den Magiergilden dagegen pauken Ihre Helden neue Zaubersprüche. Zur Verteidigung Ihrer Städte sollten Sie zudem Abwehrtürme und Burggräben einkaufen.

Bietet Ihnen das Standardspiel, bei dem Sie zwischen verschiedenen Schwierigkeitsstufen wählen können, nicht genügend Herausforderungen, so sollten Sie sich die Solo-Kampagne zur Heldenbrust nehmen. Nachdem Sie sich dort für einen der beiden Helden entschieden haben, gilt es, die Königskrone zu erringen. Reicht Ihnen auch das noch nicht aus, dann betätigen Sie sich doch einfach unter Zuhilfenahme des integrierten Editors als Landschafts- und Szenarioplaner. **(st)**



AGE OF EMPIRES 2: AGE OF KINGS

Genre: Strategiespiel
Hersteller: Ensemble Studios/Microsoft
Erfordert: Pentium/166, 32 MByte RAM, Windows 95/98
Benötigter Festplattenplatz: 80 MByte
Verzeichnis auf CD A: \DEMOS\



AGE OF WONDERS

Genre: Strategiespiel
Hersteller: Triumph Studios/Take 2 Interactive
Erfordert: Pentium/133, 32 MByte RAM, Windows 95/98
Benötigter Festplattenplatz: 95 MByte
Verzeichnis auf CD A: \DEMOS\



ARMORED FIST 3

Genre: Simulation
Hersteller: Novalogic
Erfordert: Pentium/233MMX, 64 MByte RAM, Windows 95/98
Benötigter Festplattenplatz: 54 MByte
Verzeichnis auf CD A: \DEMOS\



CODENAME EAGLE

Genre: Actionspiel
Hersteller: Refraction/Take 2 Interactive
Erfordert: Pentium/200,16 MByte RAM, Windows 95/98
Benötigter Festplattenplatz: 56 MByte
Verzeichnis auf CD A: \DEMOS\



DUNGEON KEEPER 2 MEHRSPIELER-DEMO

Genre: Strategiespiel
Hersteller: Bullfrog/Electronic Arts
Erfordert: Pentium/166, 32 MByte RAM, Windows 95/98, 3D-Karte
Benötigter Festplattenplatz: 52 MByte
Verzeichnis auf CD A: \DEMOS\



FIFA 2000

Genre: Sportspiel
Hersteller: EA Sports
Erfordert: Pentium/166, 32 MByte RAM, Windows 95/98, 3D-Karte
Benötigter Festplattenplatz: 42 MByte
Verzeichnis auf CD A: \DEMOS\



JANE'S USAF

Genre: Flugsimulation
Hersteller: Jane's Combat Simulations/Electronic Arts
Erfordert: Pentium/200, 64 MByte RAM, Windows 95/98, 3D-Karte
Benötigter Festplattenplatz: 76 MByte
Verzeichnis auf CD A: \DEMOS\



SEPTERRA CORE

Genre: Rollenspiel
Hersteller: Valkyrie Studios/Topware
Erfordert: Pentium/200, 32 MByte RAM, Windows 95/98
Benötigter Festplattenplatz: 98 MByte
Verzeichnis auf CD A: \DEMOS\



SPEC OPS 2: GREEN BERETS

Genre: Action
Hersteller: Ripcord Games/Take 2 Interactive
Erfordert: Pentium/200, 32 MByte RAM, Windows 95/98, 3D-Karte
Benötigter Festplattenplatz: 97 MByte
Verzeichnis auf CD A: \DEMOS\



TACHYON: THE FRINGE

Genre: SF-Simulation
Hersteller: Novalogic
Erfordert: Pentium/200, 32 MByte RAM, Windows 95/98, 3D-Karte
Benötigter Festplattenplatz: 88 MByte
Verzeichnis auf CD A: \DEMOS\



TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Core Design/Eidos Interactive
Erfordert: Pentium/166, 32 MByte RAM, Windows 95/98, 3D-Karte
Benötigter Festplattenplatz: 16 MByte
Verzeichnis auf CD A: \DEMOS\



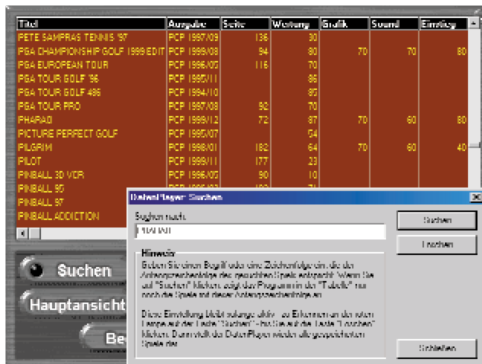
TRICKSTYLE

Genre: Action-Sportspiel
Hersteller: Criterion Studios/Acclaim
Erfordert: Pentium/233MMX, 32 MByte RAM, Windows 95/98, 3D-Karte
Benötigter Festplattenplatz: 34 MByte
Verzeichnis auf CD A: \DEMOS\

PC PLAYER Datenbank

Alle Spiele seit der Erstausgabe 1/93 finden Sie in der von unserem Programmier- und Viedeokünstler Henrik Fisch überarbeiteten Datenbank auf der A-CD. Mit Hilfe der Suchfunktion können Sie einen oder mehrere Titel anzeigen lassen und diese in einer Tabelle ansehen.

Sollten Sie den Textinhalt für den Eigenbedarf benötigen, kopieren Sie ihn heraus.



Mit der Suchfunktion finden Sie alle Resultate der getesteten Spiele.



Die PC-Player-Datenbank zeigt die wichtigsten Infos und ein Bild des Spieles.

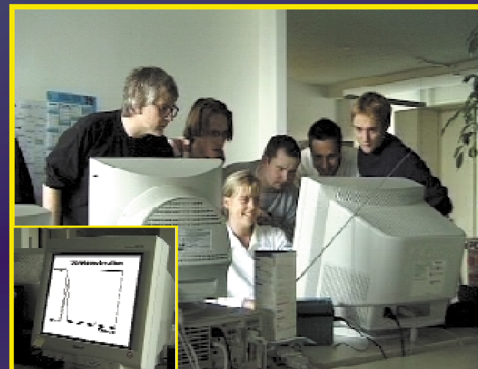
VIDEO-CLIPS

Sämtliche Videos auf der CD-A liegen im MPEG-Format vor. Das hat den Vorteil, dass die Clips auch noch im Vollbild-Modus gut aussehen. Die Filmchen starten Sie am komfortabelsten von unserer CD-Oberfläche aus. Klicken Sie dazu einfach auf den Button »Videos«, wählen Sie ein Video aus und schon geht's los. Sie finden die Clip-Dateien im Verzeichnis \VIDEOS\ auf der CD. MPEG-Videos brauchen zur Wiedergabe ein installiertes »Active-Movie«. Dieses Programm ist unter Windows 95B und Windows 98 normalerweise installiert. Wenn Sie Windows 95A benutzen, finden Sie einen Active-Movie-Player unter \PCP\AMOVIE.EXE.

MULTIMEDIA LESERBRIEFE

Diesen Monat in den Multimedia-Leserbriefen: Alexandra, unsere brandneue Layouterin wundert sich über die ausgefallenen Motivationskurven der PC-Player-Redakteure. Ganz besondere Mühe hat sich dabei Udo mit seiner geradezu revolutionären Kurve gegeben. Nebenbei entdeckt Martin die unbegrenzten Möglichkeiten des Internet. Ach ja, der böse Mülleimer ist auch wieder mit dabei.









Letzte Meldungen

Infogrames kauft GT Interactive




Der französische Publisher **Infogrames** kauft für 135 Millionen Dollar rund 70 Prozent der Anteile an **GT Interactive**. Der amerikanische Softwareproduzent soll als Firma erhalten bleiben. Infogrames hofft, auf diese Weise im nächsten Jahr sieben Milliarden Dollar Umsatz in Nordamerika zu machen.

Im Gespräch für eine Übernahme von GT war auch Hasbro Interactive; der Konzern trat jedoch Anfang November von den Verhandlungen zurück.

ECHTZEIT-STRATEGIE AUS SCHWEDEN

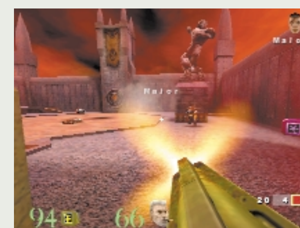
Der schwedische Entwickler PAN Interactive bastelt gerade an **Tzar: Burden of the Crown**, einem Echtzeit-Strategiespiel, das Anfang des nächsten Jahres von Talonsoft veröffentlicht wird. Der Titel ist in einem mittelalterlichen Fantasy-Szenario angesiedelt, in dem Sie während 25 Missionen das Königreich Keanor aus den Klauen böser Mächte reißen sollen. Einheiten wie Ritter, Bogenschützen, aber auch Untote und Drachen stehen Ihnen bei Ihrer Aufgabe zur Seite.



Mit Toren lassen sich Städte absichern. (Tzar: Burden of the Crown)

Beben mit Bots

Kurz vor Redaktionsschluss gab es eine Beta der offiziellen Demo von **Quake 3 Arena**. Auch hier sagt id Software, dass dies noch nicht die finale Version ist, weswegen sie nicht auf Cover-CD-ROMs landen darf. Eine neue Karte ist enthalten sowie computergesteuerte Gegner, die Bots. Insgesamt stecken in dem 55-Megabyte-Download nun vier Level (www.quake3arena.com) .



Jetzt auch mit Bots: Quake 3 Demo-Test.

WILD WAR'S IM WESTEN



Da steckt der gute Jim mächtig in der Klemme. Wie kommt er wieder aus dem Knast? (Wild, Wild West)

Southpeak bringt eine PC-Umsetzung von **The Wild, Wild West**, des jüngsten Kinofilms von Will Smith und Kevin Kline, mit dem Untertitel »The Steel Assassin« heraus. In den Rollen der beiden Hauptdarsteller James T. West und Artemus Gordon finden Sie sich nun beim Versuch wieder, ein Attentat auf den Präsidenten der USA zu verhindern.

Wie im Film (und der gleichnamigen Fernsehserie) treffen Sie in diesem Action-Adventure auf unglaubliche Maschinerien, können sich verkleiden, müssen Rätsel lösen und natürlich auch schießen. Sie reisen vom Hafen von Baltimore, über Surrat's Taverne, bis hin zur verlassenen Minenstadt Broken Hope. Schon im nächsten Monat geht der Trip los.



Auch dieses riesige Schachfeld mitten in der Wüste von Nevada hat seinen Sinn. (Wild, Wild West)

Was machen Asheron's Call, Ultima 9 und Tomb Raider 4?

Fans von Rollenspielen finden die Tests von **Ultima 9: Ascension** und **Asheron's Call** erst in der nächsten Ausgabe der PC Player. Der Grund: Beide Programme kamen derart kurz vor Redaktionsschluss, dass es nicht möglich war, sie ausreichend lange zu spielen. Gerade bei einem Online-Rollenspiel lässt sich nach ein paar Stunden Spielzeit kaum sagen, wie es von der Netz-Gemeinschaft aufgenommen wird. Und auch bei Ultima 9 ist schon eine Testzeit von mehreren Tagen erforderlich, um ein kompetentes Urteil fällen zu können.

Gleiches gilt übrigens für **Tomb Raider 4**, dessen Veröffentlichung verschoben wurde. Statt mit schnell hingeschluderten Jubelarien aufzuwarten, möchten wir Sie auf die nächste Ausgabe vertrösten, in der dann ausführliche und fachkundige Tests zu finden sein werden.



Test erst in der nächsten Ausgabe: Ultima 9 Ascension.

Letzte Meldungen

KURZ NOTIERT

■ Gathering of Developers hat sich die Umsetzungs-Rechte am Independent-Horrorfilm **The Blair Witch Project** gesichert.
■ Interplay kündigt bereits **Starfleet Command 2** sowie **Planescape Torment 2** an. Beide Titel sollen Ende des nächsten Jahres erscheinen.
■ SCi will zum **großen Postraub** im England der 60er Jahre ein Spiel herausbringen.
■ Ascaron konnte für **Anstoss 3** Reporter Günther Koch als Kommentator gewinnen.
■ Topware bringt Anfang 2001 den Rollenspiel-Strategie-Mix **Two Worlds** heraus.

Kampf ums Netz





Die bisherige Zusammenarbeit zwischen den Online-Spieleanbietern **NetPlayer** und **Interactive Entertainment Network (iEN)** scheint beendet. Interactive-Magic-Geschäftsführer (Deutschland) Frank Michaelis beschuldigt NetPlayer (Player Network) »einer Reihe von Vertragsverstößen«, daher kündige iEN den Vertrag fristlos. Stefan Rubner von Net-Player wiederum behauptet, dass Interactive Magic nicht der Verpflichtung nachgekommen sei, neue Versionen der Online-Flugsimulation »WarBirds« sowie weitere, neuere Spiele zu liefern. Daher habe Player Network keine Vertragsbrüche begangen. Außerdem wird »Player Network die Unterlassung solcher Aussagen einfordern«. Wir berichten weiter.

SPIELE UMSONST

Auf der Website der Firma Ingava (www.ingava.com) können Sie das Spiel **G-Sector** von Freeform Interactive herunterladen – umsonst. Das Hoverboard-Actionspiel bietet ein lustiges Deathmatch gegen mehrere computergesteuerte Bots, der Download umfasst knapp 17 Megabyte. Das Programm ist recht kurzweilig und lohnt das Herunterladen, leider gibt es keinen Mehrspieler-Modus. Dafür ist die Bot-Intelligenz in der höheren Schwierigkeitsstufe nicht zu verachten.

Einen kräftigen Pentium-III-Prozessor und eine TNT- oder Voodoo3-Grafikkarte sollten Sie allerdings schon haben, die Grafik unterstützt sowohl den Glide- als auch den Direct3D-Standard.



Feuer frei vom Hoverboard: Action mit G-Sector.

NASCAR-SPIELE VON HASBRO

Hasbro Interactive hat sich für sein Sportlabel Hasbro Sports mit **NASCAR** sowie 29 Rennfahrern dieses Wettbewerbes über deren Vermarktungsrechte geeinigt. Der Vertrag läuft über mehrere Jahre. Ab dem nächsten Jahr können Sie mit einigen neuen Rennspielen rechnen, die diese Lizenz nutzen werden.

Diplomaten an die Front

Nicht mehr lange, dann kommt die Umsetzung des Brettspiels **Diplomacy** von Avalon Hill für den PC heraus. Statt simpler Truppengewalt versuchen Sie hier, Anfang dieses Jahrhunderts möglichst viel von Europa durch geschicktes Taktieren, Bündnisversprechen und glattem Lügen unter Kontrolle zu bekommen. Das vom Brettspiel her bekannte Verhandeln wird am Computer durch entsprechende Icons ermöglicht.



Nun wird auch auf dem PC um die Welt geschachert: Diplomacy.

DRACULA LEBT!



Geht bald wieder auf heimischen PCs um: Graf Dracula.

Havas Interactive vertreibt das Adventure **Dracula** aus dem Hause Microids. Das im Februar erscheinende Produkt knüpft direkt an den Roman von Bram Stoker an. Jonathan Harkers Frau reist sieben Jahre nach den Geschehnissen in Transsylvanien ins Schloss des Grafen Dracula zurück. Natürlich fährt unser Held direkt hinterher und entdeckt dort weitere schreckliche Geheimnisse.

Mehrere hundert Örtlichkeiten lassen sich in einer 360°-Rundumsicht bewundern, die Musik soll die unheimliche Atmosphäre noch verstärken.

Thandor verschoben

Das Echtzeit-Strategiespiel **Thandor** des deutschen Publishers Innonics verschiebt sich auf Anfang Januar des nächsten Jahres.



Nicht mehr dieses Jahr erhältlich: Thandor.

FREISPRUCH

Felix Somm, ehemaliger Chef des Online-Anbieters **CompuServe** ist am 17. November freigesprochen worden. Zuvor war Somm wegen der Möglichkeit, über CompuServe indizierte und verbotene Internet-Webseiten ansprechen zu können, angeklagt und während eines skandalumwitterten Prozesses in erster Instanz verurteilt worden.

MASSIVE DEVELOPMENT MACHT KILO CLASS

Der deutsche Entwickler Massive Development (»Schleichfahrt«, »Aqua«) hat die Rechte am Bestseller **Kilo Class** von Patrick Robinson. Kilo Class soll jedoch keine U-Boot-Simulation, sondern ein Action-Adventure werden. Als Kommandant einer Truppe von Navy-SEALs müssen Sie verhindern, dass die Sowjetunion zehn U-Boote vom Typ Kilo an China liefert. Die Missionen spielen sowohl auf dem Land wie im Wasser. Für die Grafik wird die krass-Engine herangezogen, die Massive auch schon für Aqua verwendet.

Robinson schreibt Techno-Thriller in der Tradition von Tom Clancy. Sein Erstling »Nimitz Class« ist gerade in Deutschland als Taschenbuch erschienen.

SPIELENEWS

KURZ NOTIERT

■ EA Sports hat **Lothar Matthäus** für drei Jahre unter Vertrag. Der Fußballprofi gibt nicht nur seinen Namen her, sondern soll auch beratend tätig werden.
■ Unter der Adresse http://www.rtsoft.com/dink/ können Sie das »Zelda«-ähnliche Rollenspiel **Dink Smallwood** herunterladen.
■ Entwickler Snowball Interactive arbeitet an einer Versoftung von **Elric von Melniboné**, einer Romangestalt des Fantasy-Autors Michael Moorcock.
■ Zur Flugsimulation **Fly** sind mittlerweile mehrere Add-ons mit zusätzlichen Szenerien und Flugzeugen in Arbeit. Außerdem kündigt Entwickler Terminal Reality schon den zweiten Teil »Fly 2« an.
■ Online-Spieleanbieter **Rival.net** ist ab sofort kostenlos verfügbar. Außer der Internet-Providergebühr fallen keine weiteren Ausgaben an.

Mit dem Stock über Stein

Ein Stock-Car-Rennen – das wäre doch mal was! Alle Gegner zu Brei fahren oder abdrängen, das können Sie in **Dirt Track Racing**. 18 Fahrzeuge in drei Klassen warten auf potente Käufer, denn nur durch das Gewinnen von Rennen kommen Sie ans benötigte Kleingeld für Ersatzteile oder einen neuen Schlitten. Außer dem Karriere-Modus können Sie aber auch noch Arcade-Rennen wählen, in denen Geld keine Rolle spielt.

30 Rennstrecken zeigen Ihnen Grafikeffekte wie Reifenspuren oder Staubwolken, die Fahrphysik soll ebenfalls sehr dem Original entsprechen – also in den Kurven nicht zu viel Gas geben! Der Mechaniker in Ihnen freut sich über das Werkeln an Stossdämpfern und Getriebeübersetzung. **(mash)**



Auch die Fahrer-Perspektive können Sie bei den Stock-Car-Rennen wählen. (Dirt Track Racing)

Dirt Track Racing – Fakten
Hersteller: Ratbag Games/GT Interactive
Genre: Rennspiel
Termin: Dezember '99
Internet: www.wizardworks.com

KNALLHART, ABER LIEBLICH

Neben dem Grafikwunder »Halo« (siehe Preview auf Seite 58) programmiert Bungie Software noch das japanisch angehauchte **Oni**. Sie steuern die bildhübsche, aber knallharte Konoko, einen Frauentyp, der sich spätestens seit Pamela Anderson allgemeiner Achtung erfreut. Das (etwas bescheidener modellierte) Prachtstück arbeitet für die Polizei, ist lieblich animiert und bricht etwaigen Gegnern bevorzugt alle Knochen.

Innovativ ist die Mischung aus Prügelspiel und 3D-Shooter. Konoko kann nicht nur prügeln, die Männer in verschiedene Würgegriffe nehmen oder in die Weichteile treten, sondern auch mit Waffen umgehen. Das wird im Kampf sogar miteinander verknüpft; sie kann einen Gegner im Nahkampf entwaffnen und dann dessen eigene Kanone gegen ihn richten. Interessant auch die Künstliche Intelligenz der Gegner. Passanten zum Beispiel fliehen in panischer Angst oder glotzen verwirrt durch die Gegend, sollten sie zwischen die Fronten geraten. Außerdem wird Konoko von befreundeter Agenten unterstützt, mit denen sie Seite an Seite in den Kampf gegen verbrecherische Syndikate und anderes Unbill zieht. **(uh)**



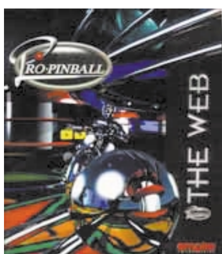
Fette, dicke, gutgeölte Kampfroboter als Zwischengegner dürfen nicht fehlen. (Oni)



Obwohl dieser Soldat bestimmt doppelt so schwer ist, hat er gegen Konoko keine Chance. (Oni)

Oni – Fakten
Hersteller: Bungie/Take 2
Genre: Action
Termin: 1. Quartal 2000
Internet: www.bungie.com

DIE PHANTASTISCHE REISE



Pro Pinball: The Web ist in der Schachtel ebenfalls enthalten. (Pro Pinball: Fantastic Journey)

Alle Jahre wieder gibt es einen neuen »Pro Pinball«-Flipper. In **Fantastic Journey** greifen die Designer Motive von Jules Verne auf, dementsprechend werden Sie mit Dampfmaschinen und der Technik des letzten Jahrhunderts konfrontiert. Genau genommen müssen Sie mit Dr. Steam den bösen General Yagov von seinen Welteroberungs-Gelüsten abhalten. Es geht also ins Innere der Erde und in die Tiefen der Meere, umgesetzt in ein sich änderndes Spielfeld, in dem U-Boote und Ballons auftauchen. Wie üblich in der Reihe rollt die Kugel mit einer gut umgesetzten Ballphysik, die in Echtzeit berechnete Reflektionen auf die Kugeloberfläche zaubert.

Ein kleines Schmankerl finden Sie in der Schachtel. Dort liegt nämlich der Urvater der Pro-Pinball-Reihe mit Namen »The Web« bei. **(mash)**

Pro Pinball: Fantastic Journey – Fakten
Hersteller: Empire Interactive
Genre: Flipper-Simulation
Termin: Dezember '99
Internet: www.empire.co.uk



Fantastic Journey benutzt Jules-Verne-ähnliche Motive für den neuen Tisch. (Pro Pinball: Fantastic Journey)

KLEINE RENNER GANZ GROß



Die Karts werden sehr detailliert dargestellt. (Super 1 Karting)

Wo wäre Michael Schumacher ohne Kart-Rennen? Sicherlich nicht da, wo er jetzt ist. In ein derartiges Gefährt steigen Sie bei **Super 1 Karting** und fahren mit bis zu 24 Computergegnern um die Pole Position. Auf elf verschiedenen Bahnen (und einem Grand-Prix-Kurs) zeigen Sie Ihr Können, wobei es mehrere verschiedene Klassen gibt. Die Fahrer werden durch Motion-Capturing animiert, Probleme wie Ölverluste und Zusammenstöße werden ebenfalls simuliert.

Per Split-Screen können zwei Fahrer an einem PC antreten, Netzwerkmodi werden selbstverständlich integriert. Optisch dürfen Sie sich auf detaillierte Fahrzeuge sowie Regen und Spieleffekte gefasst machen. **(mash)**

Super 1 Karting – Fakten
Hersteller: Swing Entertainment
Genre: Rennspiel
Termin: Januar 2000
Internet: www.swing-entertainment.de

Krieg im Gamma-Quadranten

Die Activision-Splittergruppe Gizmo Industries arbeitet momentan an **Dominion Wars**, einer SF-Simulation die im »Star Trek: Deep Space Nine«-Szenario angesiedelt ist. Wie der Name schon sagt, geht es um Dominion, den mysteriösen Gegner aus dem Gamma-Quadranten. Sie übernehmen eine von vier Parteien, die Förderation, die Cardassianer, die Klingonen oder Jem'Hadar. Außer dem Steuern des eigenen Schiffes müssen Sie sich um bis zu fünf weitere Raumer kümmern. Die Kampagne an sich ist linear, trotzdem gibt es einen Missionsbaum, der Ihre Fähigkeiten widerspie-gelt und sich dementsprechend weiterentwickelt. **(mash)**



Auch die Defiance spielt eine Rolle bei den DS9-Weltraumschlachten. (Dominion Wars)

Dominion Wars – Fakten
Hersteller: Gizmo Industries/ Simon & Schuster Interactive
Genre: SF-Simulation
Termin: 4. Quartal 2000
Internet: www.gizmogames.com

Was ist Gromada?

Gromada ist ein künstlicher Planet, geschaffen, um Waffen herzustellen. Leider ist den ursprünglichen Herren die Kontrolle über diesen idyllischen Himmelskörper entglitten, und so kämpfen Sie sich mit Ihrem Panzer Cassandra durch über 25 Missionen. Diese müssen Sie übrigens nicht in einer festen Reihenfolge durchspielen, sondern können sie beliebig anwählen.

Den gut 20 Gegner-Arten rücken Sie mit neun Sorten Tötungsinstrumenten zu Leibe, familiengerecht geht es dabei aber nur Maschinen an den Kragen, blutige Schlachten bleiben also außen vor. Mehrere Schwierigkeitsgrade sollen eine möglichst große Zielgruppe ansprechen. Das Programm des rumänischen Programmier-Teams Buka Entertainment soll noch vor Weihnachten in den Läden stehen. **(mash)**

Gromada – Fakten
Hersteller: Buka Entertainment/Software 2000
Genre: Action
Termin: Dezember '99
Internet: www.buka.com


Die High-Color-Grafik gerät recht niedlich und bunt. (Gromada)

DIE EWIGE SUCHE GEHT WEITER

Das neben »Ultima Online« größte Internet-Rollenspiel dürfte wohl »Everquest« sein. Im März nächsten Jahres kommt dafür die Zusatz-CD **Everquest: The Ruins of Kunark**. Somit haben Sie einen ganzen neuen Kontinent, eben Kunark, den es zu erforschen und zu bereisen gilt. Die über 20 neuen Spielzonen sind für Anfänger wie für Profis gleichermaßen geeignet. Auf ihnen finden Sie auch weitere NPCs, die noch besser aussehen sollen als im Ursprungsprogramm. Generell haben alle Objekte mehr Polygone, feinere Texturen und ausgefeiltere Animationen. Mit den reptilienartigen Iksar gibt es zudem noch eine weitere, spielbare Rasse, die neutral oder böse sein kann sowie die Fähigkeit hat, als Mönch ausgebildet zu werden.

Den Verkehr zur alten Welt halten Schiffe aufrecht, die sowohl nach Antonica als auch Faydwer fahren. Fetischisten, die ihre Charaktere unbedingt hochzüchten wollen, haben Grund zur Freude: Die Figuren können jetzt auch den Level 50 überschreiten. **(mash)**


Alle Objekte sollen nun deutlich mehr Polygone erhalten. (The Ruins of Kunark)


Jede Menge neue Monster bevölkern den Kontinenten Kunark. (The Ruins of Kunark)

Everquest: The Ruins of Kunark – Fakten
Hersteller: 989 Studios/Sony Computer Entertainment
Genre: Online-Rollenspiel
Termin: 1. Quartal 2000
Internet: www.everquest.com

LAUTSTARK IM WELTRAUM

Bei Digital Anvil arbeitet mit Chris und Erin Roberts das nach Martin und Mick Schnelle wohl bekannteste Bruderpaar der Spielebranche. Immerhin ersonnen die Gebrüder Roberts sowohl die »Wing Commander«- als auch die »Privateer«-Reihe. **Starlancer** erinnert mächtig an erstere. Sie tappen auf vorberechneten Render-Pfaden durch ein Raumschiff und treffen dabei ein paar Kumpel. Allerdings gibt es keine launigen Gespräche wie in älteren Wing Commandern mehr – alle wesentlichen Geschichten geben die Kameraden selbstständig preis. Nach kernigen Briefings geht es dann ab ins ballerlastige All, auf Wunsch mit bis zu sieben menschlichen Kollegen. An der Grafik haben laut Angaben Digital Anvils die gleichen Personen mitgearbeitet, die schon ihr Talent am Wing-Commander-Kinofilm versucht haben. Bei der Vorführung kamen jedoch Explosionen nicht an das Niveau von »Freespace 2« heran. **(ra)**



Wer die Planeten des Sonnensystems erobern will, muss auch Eskorten fliegen. (Starlancer)

Starlancer – Fakten
Hersteller: Digital Anvil/Microsoft
Genre: SF-Simulation
Termin: 2. Quartal 2000
Internet: www.digitalanvil.com


Hossa – dieser Gegner braucht kein Abendessen mehr. (Starlancer)


Ihre Kameraden erzählen Schwänke aus ihrem Leben. (Starlancer)

Durch die Pampa


Am Start fahren noch alle zusammen. (Silkolene Honda Motocross GP)

Nach »Superbike 2000« konzentriert sich Swing auf Motocross-Rennen. In **Silkolene Honda Motocross GP** schwingen Sie sich auf eine Geländemaschine mit 125, 250 oder 500 Kubikzentimetern Hubraum. 14 Parcous mit unterschiedlichem Terrain und veränderlichem Wetter sorgen für zusätzliche Herausforderungen, ebenso das Schadensmodell. Auch hier gibt es einen Split-Screen- und einen Netzwerk-Modus sowie unterschiedliche Motorräder mit eigenen Fahreigenschaften. Nachdem das Testmuster unseren Redaktionsschluss knapp verpasste, rechnen wir in der nächsten Ausgabe mit einem Test. **(mash)**

Silkolene Honda Motocross GP – Fakten
Hersteller: Swing Entertainment
Genre: Rennspiel
Termin: Dezember '99
Internet: www.swing-entertainment.de

STIRB LANGSAMER!

John-McClane-Fans können aufatmen: Bruce Willis' erste erfolgreiche Actionrolle wird abermals auf den PC umgesetzt. In **Die Hard Trilogy 2** dürfen Sie wieder herumlaufen, Auto fahren und böse Gangster erledigen. Zwölf Waffen machen es Ihnen leichter mit der Terroristen-Brut fertig zu werden.
Das Spiel ist, wie der Name schon sagt, in drei völlig unterschiedliche Teile aufgesplittet. Die Handlung spielt diesmal in Las Vegas, und auch hier braucht der gute John eine Menge Glück, um mit den Horden von Feinden fertig zu werden. Wir hoffen jedenfalls, dass dieses Produkt besser wird als sein indizierter Vorgänger. **(mash)**

Die Hard Trilogy 2 – Fakten
Hersteller: Fox Interactive
Genre: Action
Termin: 1. Quartal 2000
Internet: ww.foxinteractive.com


Oh-oh, der gute John wird von hässlichen Energiestrahlen getroffen. (Die Hard Trilogy 2)


Feuer, ich sehe immer nur Feuer! Rösten Sie üble Vasallen. (Die Hard Trilogy 2)

SIEGREICH SCHWEBEN

Buck Billionaire lädt zum Hovercraft-Rennen: In **Renegade Racing** treten zwölf Kontrahenten auf halb so vielen Rennstrecken gegeneinander an. Sechs verschiedene Rennmodi stehen insgesamt zur Wahl, darunter »Speed Trial«, in dem es um reine Geschwindigkeit geht oder »Handling«, wo Sie möglichst viele Items Ihrer Farbe aufsammeln sollen. Zusätzliche Bonus-Rennen stehen ebenfalls an, bei denen Sie beispielsweise Gefahren wie Tornados oder Dynamit ausweichen und schon mal über eine Rampe eine tunlichst weite Strecke springen sollen. Alle Fahrer haben ihr individuelles Hovercraft, das über eigene Waffen und Maschinen verfügt. Veröffentlichung: Noch vor Weihnachten. **(mash)**



Auch Städte säumen die Rennstrecken. (Renegade Racing)



In Tunneln ändern sich die Soundeffekte. (Renegade Racing)

Renegade Racing – Fakten
Hersteller: Virgin Interactive/ Interplay
Genre: Rennspiel
Termin: Dezember '99
Internet: www.interplay.com

Blutroter Himmel

In **Crimson Skies** nimmt die Geschichte einen anderen Verlauf als in der Realität. In den Dreißiger Jahren zerfallen die USA, statt des Autos werden Flugzeuge das bevorzugte Transportmittel. Der Fracht- und Passagierverkehr läuft über gigantische Zeppeline, die gern von Piraten überfallen werden. Als Pilot kämpfen Sie natürlich auf Seiten der Guten, jede Menge verrückter Flugzeug-Designs warten auf Sie, die alle mit Kanonen und Raketen bewaffnet sind. Am Boden finden sich dabei eine Reihe von authentischen Details, wie etwa den Sears-Tower. Hauptfehler in jedem Katastrophenfilm. **(mash)**


Einer der kostbaren Zeppeline stürzt brennend ins Meer. (Crimson Skies)


Gottseidank! Wenigstens der Sears-Tower existiert noch! (Crimson Skies)

Crimson Skies – Fakten
Hersteller: Zipper Int./Microsoft
Genre: Flugsimulation
Termin: 2. Quartal 2000
Internet: www.microsoft.com/ games

BORN TO BE WILD

Die Rainbow Studios basteln im Auftrag von Microsoft in diesen Tagen an **Motocross Madness 2**. Und, oh Wunder: Der Nachfolger wirkte bei der ersten Vorführung weit spritziger als die Nummer eins. Gerade der baukastenartige Aufbau einiger Level dämpfte vor gut einem Jahr massiv den Spielspaß. Dessen ist sich auch Microsoft-Produktmanager Todd Stevens bewusst, der uns das gute Stück stolz präsentierte und behände die Neuerungen aufzählte.

Zum einen gibt es nun einen Karriere-Modus, in den Sie als Nachwuchsfahrer einsteigen, das Ziel, ein Supercross-Held zu werden, immer vor Augen. Auf der Jagd nach Preisgeldern fahren Sie vier Rennstrecken: Enduro, Baja, National und Supercross. Sehr schick sehen die Außenkurse aus, bei denen Sie beispielsweise einen Flugplatz in Costa Rica unsicher machen. Zahlreiche Stunts (»Schau, Mama, jetzt ohne Zähne!«) wie Kopfstand über dem Lenker bringen heiß begehrte Extrapunkte. Und wie schon beim Vorgänger dürfen Sie eigene Strecken per Editor zusammenbasteln. **(ra)**



Alle Maschinenentsprechen ihrem Pendant im echten Leben. (Motocross Madness 2)


Nur richtige Männer belästigen am hellichten Tage Wüstenbewohner. (Motocross Madness 2)

Motocross Madness 2 – Fakten
Hersteller: Rainbow Studios/Microsoft
Genre: Rennspiel
Termin: 2. Quartal 2000
Internet: www.microsoft.com/ games/


Landet nächsten Monat auf dem Test-Landefeld: Comanche/Hokum.

Duett komplett

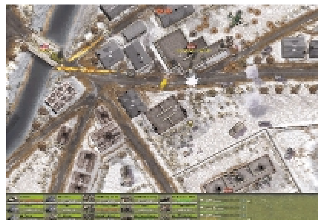
Schon bald soll ein Testmuster von **Comanche/Hokum** in unsere Redaktion flattern. Beim Nachfolger zu »Apache/Havoc« können Sie wieder einen amerikanischen und einen sowjetischen Helikopter fliegen. Beide Programme werden miteinander vernetzbar sein, damit Sie mit vier verschiedenen Hubschrauber-Modellen mit- und gegeneinander fliegen können.

Eine dynamische Kampagne wird für einen hohen Wert der Wiederspielbarkeit sorgen, in punkto Grafik erwarten wir keine Wundertaten, aber eine ordentliche Darstellung. **(mash)**

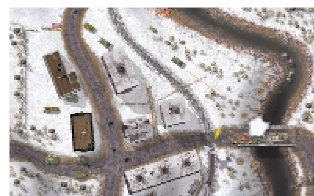
Comanche/Hokum – Fakten
Hersteller: Empire Interactive
Genre: Flugsimulation
Termin: Dezember '99
Internet: www.empire.co.uk

WO BLEIBT CLOSE COMBAT 4?

Leider verschiebt sich **Close Combat 4** auf Dezember, weswegen wir in dieser Ausgabe nicht mit einem Test dienen können. Der vierte Teil der bislang bei Microsoft erschienenen Strategiespiel-Reihe umfasst eine dynamische Kampagne. So spielt es eine Rolle, ob Sie gleich zu Beginn Ihre gesamte Artillerieunterstützung gebrauchen oder sich die Munition einteilen. Gleiches gilt auch für Luftschläge und Transportflugzeuge. Mit dem Nachschub und dem Wetter kommen weitere Zufallselemente ins Spiel, weswegen Sie nicht nur Ihr strategisches, sondern auch Ihr organisatorisches Können unter Beweis stellen müssen. Durch das Zusammenfassen einzelner Teams in Kampfgruppen haben Sie das Kommando über mehr als 300 Einheiten pro Szenario.


Hier tobt gerade eine erbitterte Schlacht. (Close Combat 4)

Auch im taktischen Bereich gibt es Verbesserungen: Sie können nun eine Karte aus verschiedenen Richtungen betreten, mangelnde Versorgung resultiert unter Umständen im Liegenbleiben Ihrer Fahrzeuge auf Grund von Spritmangel. Zudem müssen Sie immer die Moral der Truppe im Auge behalten. **(mash)**


Brücken sind immer wichtige, strategische Punkte. (Close Combat 4)

Close Combat 4 – Fakten
Hersteller: Atomic Games/TLC
Genre: Strategie
Termin: Dezember '99
Internet: www.closecombat.com

Die neue Welt der Dämonen

Drei Jahre nach dem Sieg Jason Klingors über den Eisfürsten sammeln sich in **Demonworld 2: Dunkle Armeen** abermals üble Elemente, die das Imperium erobern wollen. Drei verschiedene Heere, nämlich des Imperiums, der Zwerge oder der Orks, können übernommen werden. Dementsprechend gibt es neben der nichtlinearen Hauptkampagne zwei kleinere, jeweils für Zwerge und Orks. Dazu dürfen Sie neben 50 Einzelspieler-Einsätzen zehn Spezial-Missionen absolvieren, die jeweils ein eigenes Grafikset besitzen.


Gegen so einen Riesen haben normale Kämpfer wenig Chancen. (Demonworld 2)

Insgesamt bauen die Designer über 100 Einheiten ein, vom Fußsoldaten bis zum Drachen. Das alles spielt in zehn unterschiedlichen Landschaften, insgesamt stehen sechs Festungstypen zur Verfügung.


Nicht zu unterschätzen sind die Magiere. Hier reißt ein Blitz große Löcher in die gegnerischen Reihen. (Demonworld 2)

Genau wie sein glückloser und bugverseuchter Vorgänger »Demonworld« basiert auch der zweite Teil auf dem gleichnamigen Tabletop-Spiel aus dem Hause Hobby Products. Wir hoffen jedenfalls, dass sich die Programmierer diesmal die erforderliche Zeit nehmen, ein ausgereiftes Produkt abzuliefern. **(mash)**

Demonworld 2: Dunkle Armeen – Fakten
Hersteller: Ikarion
Genre: RPG-Strategie
Termin: Januar 2000
Internet: www.ikarion.de

DER GRIFF NACH DEN STERNEN

Das Remake des 80er-Jahre-Klassikers **Reach for the Stars** lässt ebenfalls noch bis nächste Ausgabe auf sich warten. Dann jedoch werden neben dem Feldzug mehr als 30 vorgefertigte Szenarien auf Weltraumeroberer zukommen. Mit dem Editor können Sie beliebige eigene Missionen zusammenschrauben, dazu gibt es noch einen Zufallsgenerator. Neben der militärischen Ausbreitung entschleiern Sie natürlich ganz harmlos neue Technologien, die dann zum entsprechenden Zeitpunkt zum Einsatz kommen. Zehn verschiedene Forschungsgebiete dienen da zum Austoben.


Render-Sequenzen erfreuen das Auge und verdeutlichen die Hintergrundgeschichte. (Reach for the Stars)

Auch in der Diplomatie betätigen Sie sich und verhandeln Friedensangebote oder Handelsallianzen mit einer oder allen der insgesamt 16 unterschiedlichen Spezies, die Sie so im All treffen. Jede hat ihre eigenen militärischen wie wirtschaftlichen Vorteile und macht somit das Spiel anders.

Kommt es einmal zum Kampf, gibt es drei Möglichkeiten zur Aktion: nämlich Gefechte zwischen zwei Flotten, planetare Bombardements und selbstverständlich Invasionen. **(mash)**

Reach for the Stars – Fakten
Hersteller: SSG/TLC
Genre: Strategie
Termin: Dezember '99
Internet: www.ssi-online.com, www.ssg.com.au


Mittels dieses Menüs basteln Sie neue Schiffsklassen zusammen. (Reach for the Stars)


Ein Schlachtschiff der Dreadnought-Klasse. (Reach for the Stars)

PC PLAYER GRUFT



Es stand in PC Player 1/95 – die Spielewelt vor 5 Jahren.

Beim Barte des Propheten

»Bis **Weihnachten '95** werden wir's wohl nicht schaffen.« (Richard Garriott antwortet auf die Frage nach dem **Ultima 9**-Erscheinungstermin – vielleicht klappt's mit dem Test ja in unserer nächsten Ausgabe ...)

Fünf Freunde sollt ihr sein

Die besten Spiele vor fünf Jahren:

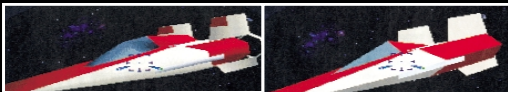
US Navy Fighters	86 (von 100 Punkten)
All new world of Lemmings	83
Warcraft	83
Death Gate	82
Novastorm	78



US Navy Fighters

Vieleck-Freuden

Im Zeitalter von True-Color-Grafiken und Auflösungen jenseits der **1000-Pixel-Grenze** mutet die einstige Begeisterung über neue Schattierungs-Techniken nahezu rührend an. »X-Wing Collector's CD-ROM« verschönerte seine **Polygon-Klumpen**, Pardon,



X-Wing: Links mit sagenhaft neuem Gouraud-Shading der Collector's-CD, rechts die ärmliche Disketten-Version.

Raumschiffe mit Gouraud-Shading. Die feineren Texturen und Schattierungen reißen heute jedoch keinen 3D-Fan mehr vom Hocker – damals war's eine kleine Sensation.

Steuererklärung

»Der Sternenkreuzer steuert sich mit der Maus so schwammig wie ein **Golf mit abgefahrenen Sommerreifen** inmitten der Poinger Eistundra.« (Die Steuerung von »Creature Shock« scheint laut Heinrich Lenhardt verbesserungswürdig.) **(ra)**

NACH SPIEL

DESCENT 3



Top oder Flop: Erst im Nachhinein lässt sich absehen, ob ein großer Titel den vielen Vorschußlorbeeren auch gerecht wurde. Daher übergeben wir hier das Wort an die PC-Player-Leserschaft, den Handel und den jeweiligen Spielehersteller.

Kurzbeschreibung



Bei »Descent 3« fliegen Sie mit einem Kampfgleiter durch von Roboterdrohnen besetzte Höhlensysteme oder sogar Landschaften. Die Ich-Perspektive erinnert an Ego-Shooter, im Unterschied zu diesen gibt es drei Dimensionen, in denen sich das Raumschiff völlig frei bewegen kann. Hübsch sind die riesigen Level, die überarbeitete Automap sowie der neue Guidebot, der die Orientierung erleichtert. Für Descent-Verhältnisse ist die Grafik nicht anders als revolutionär zu nennen.

Tester-Meinung



Henrik Fisch war wieder zuhause, zurück im Gleiter. Seit Urzeiten antrainierte Reflexe erwachten wieder zum Leben, als er durch die moderne Grafik düste und dabei kaum Nachteile erspähte. Allein leichte Orientierungsprobleme könnten Anfänger ausbremsen. Jochen war nicht so euphorisch: Der Steuerungs-Overkill (schwierige Tastaturbelegung) und die Schwierigkeit, den Überblick zu behalten, waren seine Splitter im Auge der Freude. Sein Riesen-Pluspunkt: Der ungewöhnlich spannende und strategische Mehrspieler-Modus, der schon ganz allein für wochenlangen Spielspaß sorgt.



Händler

Oh, oh - schwere Kummerfalten auf der Stirn von Tom Meier beim Spiele-Fachgeschäft »PC Fun«. Descent 3 erwies sich als ausgesprochener Ladenhüter, vor allem im Vergleich zu den beiden sehr beliebten Vorgängern. Gründe? Nun ja, das Genre sei nicht mehr beliebt; ausgelutscht sozusagen. Dass Interplay eine Zusatz-CD auf den Markt bringt, hält Tom für einen großen Fehler: Die Nachfrage nach neuen Leveln entspräche 0,0 Prozent!

Was helfe es da, daß im Spiel fast kein Bug enthalten ist. Vor allem gegen bevorstehende Shooter-Höhepunkte dürfte Descent keine Chance haben.



Leser



Circa ein Drittel der Leser sind Descent 3 zugetan. So etwa Frank Mielke (Bielefeld): »Ein echtes Erlebnis im 3D-Raum, Magengrummeln eingeschlossen.« Und natürlich der Webmaster der Fanpage »www.descent-3.de«, Jens Börner, der eine seitenlange Abhandlung über die Vorzüge einschickte: »Gute Grafik, echter 3D-Sound, intelligente Gegner, bestes 3D-Online-Spiel; leider gegen etablierte Shooter chancenlos«.
Die Mehrheit kann mit Descent 3 nicht so viel anfangen. Hauptgründe: Die zu komplizierte Steuerung und der 3D-Effekt. David Klein (Witten) mag das Spiel, aber seine Kumpels nölten: »Hey, das ist ja kaum spielbar.« Daniel Buck (Essen): »Auf Descent 3 konnten wir uns nicht umstellen, da einigen Kollegen schon nach kurzer Zeit schlecht wurde. Sie hatten bald die Lust verloren, als unkoordiniert-dümpelndes, seekrankes Raketenziel herzuhalten. Schade, ich fand's nett«. Auffällig: Viele Leser haben Descent 3 durchaus gemocht, waren aber überfordert. Markus Schänzler (Köln): »Tierisch lange Level. Zu lang.« Oder Kay Theissel (E-Mail), der über 30 Jahre alt ist, Familie und keine Zeit mehr hat, über jeden Level nächtelang zu brüten. »Ein Spiel, das ich anfange, will ich auch zu Ende bringen.« **(uh)**

Hersteller



PR-Manager Ingo Horn von Virgin/ Interplay druckste nicht groß herum: Der Absatz war unter der Erwartung. Die Produktqualität stünde außer Frage; der Grund sei in der großen Konkurrenz der 3D-Shooter zu suchen, die bei den Vorgängern noch nicht so hart war. Das Fehlen einer Identifikationsfigur und das absolute Rand-Genre hätten die Verkaufszahlen weiter gedrückt. Dennoch sei man vom Titel nach wie vor überzeugt und veröffentlicht in Kürze die Zusatz-CD »Mercenaries«.

Chart-Erfolge:

Skandal im 3D-Bezirk: Mit Descent 3 wurden kaum Geschäfte gemacht

Juli 1999	Platz 27
August 1999	Platz 33
September 1999	Platz 56
Oktober 1999	Platz 78

Leser-Charts:

Ein eigenartiges Bild; noch vor der Veröffentlichung nannten einige Descent 3 als Lieblingsspiel, danach tauchte es nie mehr auf.

Juni 1999	Platz 28

Danach nicht mehr plaziert.

PC PLAYER WERTUNG

Hersteller: Outrage/Interplay
Genre: Action
Test in Ausgabe: 8/99

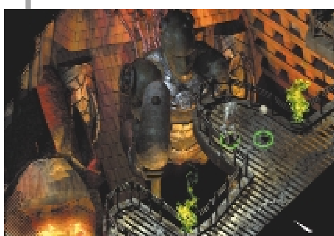
SPIELSPASS 89


Colin McRae Rally


Final Fantasy 8


Heavy Metal F.A.K.K. 2


KISS Psycho Circus


Planescape Torment


Starlancer

Auf diese Spiele freuen sich die Leser am meisten*

1. Diablo 2
2. Black & White
3. Half-Life: Opposing Force
4. Warcraft 3
5. Quake 3 Arena

*Auswertung der Leser-Mitmachkarte

Aktuelle Erscheinungstermine

TITEL	HERSTELLER	GENRE	TERMIN
Alone in the Dark 4	Darkworks/Infogrames	Action-Adventure	1. Quartal 2000
Amen: The Awakening	Cavedog/GT Interactive	Action	2. Quartal 2000
Anachronox	Ion Storm/Eidos	Action-Rollenspiel	2. Quartal 2000
Anstoss 3	Ascaron	Fußballmanager	Februar 2000
Arcatera	Westka/Ubi Soft	Rollenspiel	März 2000
Baldur´s Gate 2	Bioware/Interplay	Rollenspiel	September 2000
Battle Isle 4	Blue Byte	Strategie	3. Quartal 2000
Black & White	Lionhead/Electronic Arts	Strategie	2. Quartal 2000
Championship Motocross	THQ	Rennspiel	3. Quartal 2000
Clou 2, Der	Neo/THQ	Adventure	März 2000
Colin McRae Rally 2	Codemasters	Rennspiel	April 2000
Command & Conquer: Renegade	Westwood/Electronic Arts	Action	Mai 2000
Conquest	Digital Anvil/Microsoft	Echtzeit-Strategie	4. Quartal '99
Daikatana	Ion Storm/Eidos	3D-Action	Dezember '99
Dark Reign 2	Activision	Echtzeit-Strategie	1. Quartal 2000
Deep Fighter	Criterion/Ubi Soft	Action	März 2000
Deus Ex	Ion Storm/Eidos	Action-Rollenspiel	April 2000
Diablo 2	Blizzard/Havas Interactive	Action-Rollenspiel	Januar 2000
Evolva	Virgin Interactive	Action	4. Quartal '99
Final Fantasy 8	Square Soft/Eidos	Rollenspiel	Januar 2000
Firestorm	Westwood/Electronic Arts	Strategie	1. Quartal 2000
Frontierland	JoWood/Boris Games	Strategie	3. Quartal 2000
Galleon	Confounding Factor/Interplay	Action-Adventure	1. Quartal 2000
Giants	Purple Moon Studios/Interplay	Action	1. Quartal 2000
Gothic	Piranha Bytes	Action-Rollenspiel	1. Quartal 2000
Grand Prix 3	Microprose	Rennspiel	2. Quartal 2000
Ground Control	Massive/Havas Interactie	Echtzeit-Strategie	1. Quartal 2000
Halo	Bungie/Take 2	Action	Sommer 2000
Heavy Metal F.A.K.K. 2	Gathering of Developers/Take 2	Action	Mai 2000
Icewind Dale	Interplay	Rollenspiel	3. Quartal 2000
KISS Psycho Circus	Gathering of Developers/Take 2	Action	Juni 2000
Loose Cannon	Digital Anvil/Microsoft	Action	1. Quartal 2000
Max Payne	3D Realms	Action	1. Quartal 2000
MDK 2	Bioware/Interplay	Action	1. Quartal 2000
Messiah	Shiny/Interplay	Action	4. Quartal '99
Metal Fatigue	Psygnosis/GT Interactive	Echtzeit-Strategie	4. Quartal '99
Nox	Westwood/Electronics Arts	Action-Rollenspiel	1. Quartal 2000
Oni	Bungie/Take 2	Action	März 2000
Real Neverending Story, The	discreet monsters	Action-Adventure	April 2000
Planescape: Torment	Interplay	Rollenspiel	4. Quartal '99
Rally Racing Simulation	Ubi Soft	Rennspiel	2. Quartal 2000
Rune	Gathering of Developers/Take 2	Action	2. Quartal 2000
Sims, The	Maxis/Electronic Arts	Simulation	1. Quartal 2000
Slave Zero	Accolade	Actionspiel	1. Quartal 2000
Spec Ops 2	Take 2	Action-Strategie	Januar 2000
Star Trek: Armada	Activision	Action-Strategie	Februar 2000
Star Trek: New Worlds	Interplay	Echtzeit-Strategie	4. Quartal '99
Star Trek: Voyager Elite Force	Raven/Activision	Action	1. Quartal 2000
Starlancer	Digital Anvil/Microsoft	SF-Simulation	April 2000
Star Wars Episode 1: Obi Wan	LucasArts/THQ	Action	März 2000
Star Wars: Force Commander	LucasArts/THQ	Echtzeit-Strategie	4. Quartal '99
Sudden Strike	CDV	Echtzeit-Strategie	Januar 2000
Team Fortress 2	Valve/Havas Interactive	3D-Action	Dezember '99
Thandor	Innonics	Echtzeit-Strategie	Januar 2000
Thief 2: The Metal Age	Looking Glass/Eidos	3D-Action	März 2000
Turrican 3D	Rainbow Arts/THQ	Adventure	März 2000
UEFA 2000	Eidos	Sportspiel	März 2000
Ultima 9: Ascension	Origin/Electronic Arts	Rollenspiel	4. Quartal '99
Vampire	Activision	Rollenspiel	1. Quartal 2000
Verkehrsgigant, Der	JoWood/Infogrames	Wirtschaftssimulation	Februar 2000
Warcraft 3	Blizzard/Havas Interactive	Rollen-Strategie	4. Quartal 2000

■ **Die neu aufgenommenen Titel sind komplett in roter Schrift, Terminänderungen rot markiert.**

Spiele-Charts

Die internationalen Hitparaden verdeutlichen: Andere Länder, andere Sitten.

PC PLAYER LESER TOP 20

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller
1	(1)	Command & Conquer 3	Westwood/Electronic Arts
2	(2)	Half Life (deutsch)	Sierra/Havas Interactive
3	(4)	Need for Speed 4	Electronic Arts
4	(23)	Rollercoaster Tycoon	Microprose/Hasbro Interactive
5	(3)	Baldur's Gate	Interplay/Virgin Interactive
6	(–)	Outcast	Infogrames
7	(11)	Age of Empires	Microsoft
8	(18)	Starcraft	Blizzard/Havas Interactive
9	NEU	Driver	Reflections/GT Interactive
10	(22)	Shadow Man	Iguana UK/Acclaim
11	(13)	Die Siedler 3	Blue Byte
12	(21)	Anstoss 2	Ascaron
13	(5)	Diablo	Sierra/Havas Interactive
14	NEU	Rainbow Six: Rogue Spear	Red Storm/Take 2
15	NEU	Age of Empires 2	Microsoft
16	(24)	FIFA 99	EA Sports
17	(8)	Midtown Madness	Microsoft
18	(10)	Jagged Alliance 2	Topware
19	(–)	Heroes of Might & Magic 3	3DO/Ubi Soft
20	(15)	Dungeon Keeper 2	Bullfrog/Electronic Arts

■ Quelle: Leserzuschriften an die Redaktion PC Player. Erhebungszeitraum Oktober 1999

VERKAUFS-CHARTS

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller
1	NEU	Age of Empires 2	Microsoft
2	NEU	Grand Theft Auto 2	Rockstar/Take 2
3	NEU	Homeworld	Relic/Havas Interactive
4	NEU	Anno 1602 Königs-Edition	Sunflowers
5	NEU	Kicker Der Fussballmanager	Heart-Line
6	(1)	Command & Conquer 3	Westwood/Electronic Arts
7	NEU	Catan: Die erste Insel	Funatics/Ravensburger
8	NEU	Driver	Reflections/GT Interactive
9	NEU	Rainbow Six: Rogue Spear	Red Storm/Take 2
10	NEU	Autobahn Raser 2	Davilex/Koch Media
11	NEU	Panzer General 4	SSI/The Learning Company
12	(8)	Prince of Persia 3D	Mindscape/The Learning Company
13	NEU	Die Siedler 3: Geheimnis der Amazonen	Blue Byte
14	(4)	NHL Hockey 2000	EA Sports
15	(10)	Die Siedler 3	Blue Byte
16	(12)	Rollercoaster Tycoon	Microprose/Hasbro Interactive
17	NEU	Half Life: Game of the Year Edition	Sierra/Havas Interactive
18	(3)	System Shock 2	Electronic Arts
19	(9)	Need for Speed 4	Electronic Arts
20	(7)	Drakan	GT Interactive

■ Quelle: Media Control. Erhebungszeitraum: 16.–31. Oktober 1999.

MITMACHEN UND GEWINNEN

Neben den aktuellen Verkaufs-Charts aus Deutschland, England und den USA finden Sie auf dieser Seite die Leser-Hitparade von PC Player. Hier stehen die Titel weit oben, die gerade mit Begeisterung gespielt werden. Wählen Sie mit, um ein möglichst repräsentatives Ergebnis zu garantieren. Als zusätzliche Motivation verlosen wir jeden Monat unter allen Einsendern Topspiele aus den Charts oder einige Hardware-Leckerbissen.
Um mitzumachen, schnappen Sie sich einfach die »Leservotum«-Postkarte, die Teil des Karton-Beiheftes in jeder Ausgabe ist. Auf der Vorderseite können Sie unter »Wertungen für die Charts« Ihre drei aktuellen Lieblingsspiele angeben.
Wenn Sie gerade den Kugelschreiber in der Hand haben, könnten Sie außerdem gleich die Rückseite bearbeiten und uns wissen lassen, was Ihnen in dieser Ausgabe von PC Player am besten gefallen hat. Denken Sie bitte an Ihre Absenderangabe, gönnen Sie dem Kärtchen eine Briefmarke.
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

GEWINNER



Der Preis diesmal von Havas Interactive:

Homeworld

Gewinner:
Renate Bülow, Berlin
Jochen Forderer, Wolfegg
Jürgen Kolbeck, München
Andreas Puls, Steyerberg
Stefan Zanders, Bocholt

Sollte Ihnen Fortuna dieses Mal nicht hold gewesen sein: Neues Spiel, neues Glück.

USA-CHARTS

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller
1	NEU	Age of Empires 2	Microsoft
2	NEU	Deer Hunter 3	GT Interactive
3	NEU	Cabela's Big Game Hunter 3	Activision
4	NEU	Rainbow Six: Rogue Spear	Red Storm/Take 2
5	(1)	Command & Conquer 3	Westwood/Electronic Arts
6	(–)	Star Wars Millenium Falcon Playset	Microprose/Hasbro Interactive
7	NEU	Microsoft Flight Simulator Pro	Microsoft
8	(2)	Rollercoaster Tycoon	Microprose/Hasbro Interactive
9	NEU	Harley Davidson: Race across America	GT Interactive
10	NEU	Driver	GT Interactive

■ Quelle: PC Data, Erhebungszeitraum: Oktober 1999.

ENGLAND-CHARTS

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller
1	NEU	Age of Empires 2	Microsoft
2	NEU	Grand Theft Auto 2	Rockstar/Take 2
3	(1)	Command & Conquer 3	Westwood/Electronic Arts
4	NEU	FA Premier League Football 2000	EA Sports
5	NEU	Tom Clancy's Rogue Spear	Red Storm/Take 2
6	(2)	Driver	GT Interactive
7	(4)	Championship Manager 3	Eidos Interactive
8	(3)	Homeworld	Havas Interactive
9	(–)	Microsoft Flight Simulator 98	Microsoft
10	(–)	Rollercoaster Tycoon	Microprose/Hasbro Interactive

■ Quelle: CTW, Erhebungszeitraum: Oktober 1999

SURFBRETT

Die Mischung macht's: Hawaii, Zak McKrakken und Hilfe für hungernde Menschen.

Hatten Sie uns schon abgeschrieben? Nicht doch: Auch eine suboptimale Internet-Anbindung muss nicht das Aus des Surfbrettes bedeuten. Nach ausgiebigen Urlaubs- und Umzugsaktionen scannen wir ab sofort wieder allmonatlich das Internet nach spaßigen, schrägen und manchmal sogar nützlichen Links. Viel Vergnügen!

Aloha!

Falls Sie sich nicht schon durch die Multimedia-Leserbriefe der letzten Ausgabe ein Bild von der Schönheit Hawaiis machen konnten – statt einer Postkarte hätten wir noch ein paar Links anzubieten. Ein guter Start sind **Hawaii's Nationalparks** (www.nps.gov/parklists/hi.html), denn wer will nur faul am Strand liegen? Hier erfahren Sie, ob gerade ein Vulkan seinen glühenden Inhalt durch die Gegend pustet. Das wäre dann ein Grund mehr für einen raschen Sprung in den Flieger. Wir empfehlen die **Hawaiian Airlines** (www.hawaiianair.com), die anstelle von Fähren von Insel zu Insel düsen. Amerikaner sind eben ein flinkes Völkchen und hocken nicht gerne stundenlang auf einem ach so langsamen Schiff.



Zwei hawaiianische Unikate: Heiße Lava, schwere Jungs.

Schnell bekommen Sie auch in zahlreichen Fast-Food-Buden Ihre Kalorien. Kann sogar gesund sein: **Subway** (www.subway.com) backt eigenes Brot und garniert es mit erschreckend grünen und gesunden Zutaten. Kein Urlaub ohne Mitbringsel: Wir empfehlen die etwas trashige Ladenkette **Hilo Hattie** (www.hilohattie.com), deren Mitarbeiter dekadente Club-Reisende sogar vom Hotel abholen. Wenn Sie Angebote wie eine CD des schwergewichtigen Lokalmatadors Israel Kamakawiwo`ole im Web bestellen, können Sie sogar eine Reise (nach Hawaii, wohin sonst?) gewinnen. Noch mehr Tipps enthalten die Reiseführer von **Lonely Planet** (www.lonelyplanet.com), die Ihnen auch touristisch unerschlossene Gebiete nahe bringen.

Zak McKracken lebt!

Erinnern Sie sich noch an »Zak McKracken and the Alien Mindbenders«? Elf (schluck!) Jahre ist dieses LucasArts-Adventure schon alt, in dem Außerirdische mit Verdummungsstrahlen die Erdbevölkerung ins Verderben stürzen wollten. Die spektakuläre Neuigkeit: Eine Gruppe von Fans arbeitet an einem zweiten Teil! Mit komplett neuer Grafik-Engine, neuen Musikstücken und einer neuen Handlung wollen die Zakologen ihren Liebling wieder auferstehen lassen. Kein schlechter Plan, da sich LucasArts im Star-Wars-Rausch vorerst wohl kaum zu einem Adventure verleiten lässt. Allerdings benötigen die Hobby-Programmierer, die rund um den Erdball verstreut sind, noch tatkräftige Unterstützung. Wie wär's? Schauen Sie mal auf der Homepage des **Zak McKracken 2 Project** (http://zak2.adventuregamer.com/) vorbei.





Kein Witz: Die Arbeiten an Zak McKracken 2 haben begonnen.

Zukunftsmusik

Sein Name ist uns sympathischer denn je zuvor: Die Rede ist von **Captain Future**, dessen inoffizielle deutsche Homepage (www.captainfuture.com) wir schon vor einiger Zeit vorstellten. Wenn Sie schon lange einen neuen Desktop-Hintergrund oder eine Future-Winamp-Skin suchen, sind Sie an der richtigen Stelle angekommen. Unser Favorit ist die Musik-Seite. Hier erfahren Sie endlich, mit welchen Klängen der Vorspann in Japan oder in den USA unterlegt wurde. Freude: Die deutsche, immer noch auf CD erhältliche Fassung ist weitaus kultiger als das japanische Original »Yume no funanori«. Ehrlich.



Geben Sie es zu: So eine Captain-Future-Skin für den MP3-Player Winamp hätten Sie auch gerne.

Essen auf Knopfdruck

Auch wenn bislang nur Lebkuchen und Spekulatius beim Supermarkt um die Ecke darauf hindeuten: Weihnachten nähert sich mit Riesenschritten. Machen Sie also besser Ihren Wunschzettel fertig, um nicht ekstatischen Jubel über das dreiundzwanzigste Paar Socken oder die Krawatte mit Blümchenmuster heucheln zu müssen. Millionen von Menschen haben andere Sorgen – sie können sich noch nicht mal jeden Tag satt schlafen legen. Alle 3,6 Sekunden verhungert ein Mensch auf unserem Planeten. **The Hunger Site** (www.thehungersite.com) will etwas dagegen unternehmen.

Einmal täglich dürfen Sie auf einen Button klicken, worauf Sponsoren Geld für Reis oder ähnliche Nahrungsmittel an die Vereinten Nationen überweisen. Zur Zeit kommen wöchentlich über 100 Tonnen zusammen. Schauen Sie vorbei und erzählen Sie Ihren Freunden von dieser Seite – wäre doch gelacht, wenn wir die Zahl nicht steigern könnten, oder? Wir wünschen Ihnen frohe Weihnachten! **(ra)**

Hardware-News

3Dfx lehrt nVidias TNT-Chips das Fürchten – – Was bringt ein Mauspad für 50 Mark? GeForce-Grafikkarten für freche 800 Mark?

3Dfx schlägt zurück



■ Am 15.11. ließ 3Dfx die Bombe platzen, mit dem die Grafikkartenzauberer dem Erzfeind nVidia das Fürchten lehren wollen: Ein VSA-100 genannter Chip, der auf den neuen Voodoo4- und -5-Boards thront, auf letzteren sogar bis zu vier Mal. Jeder VSA-100 adressiert bis zu 64 MByte RAM und beherrscht endlich 32-Bit-Farbtiefe bei Texturen von 2048 mal 2048 KPixel, der 350-MHz-RAMDAC bietet Auflösungen bis zu 2048 mal 1536 Punkten in 85 Hertz.

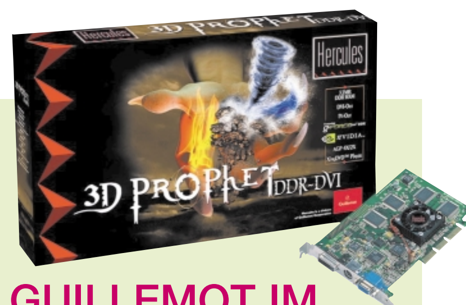
Voodoo4-Karten sollen mit 32 MByte Speicher ausgestattet sein und rund 370 Megapixel pro Sekunde durch den Bus schaufeln, Voodoo5-Varianten mit bis zu 128 MByte RAM sollen zwischen 667 und 1,47 Gigapixel pro Sekunde schaffen. Zum Vergleich: nVidias GeForce 256 schafft 480 Megapixel, liegt also deutlich unter dem dreimal so schnellen Flaggschiff Voodoo5 6000. Mehr zum Thema in der nächsten Ausgabe.**(ra)**
www.3dfx.com

DAS PERFEKTE MAUSPAD



Everglide – ein guter Grund, mehr Geld für ein Mousepad auszugeben.

■ Einen beachtlichen Erfolg feiert Everglide momentan mit seinen Fledermaus-förmigen Mauspads. Zielgruppe für die mit spezieller Oberfläche beschichteten Pads sind in erster Linie Profi-Spieler. Besonders in der Hardcore-Gaming-Szene sind sie mittlerweile so unverzichtbar wie eine Tastatur geworden. Spielt es sich darauf doch wesentlich besser, was sich meist in einer höheren Frag-Rate widerspiegelt. Auch Microsofts neue Mäuse mit Intelli-Eye verrichten mittlerweile einwandfrei ihren Dienst darauf (Bisher gab's Probleme mit weißen Flächen). Zu bestellen gibt es das Oberflächen-Wunder unter der URL **www.everglide.com**. Aufgrund der hohen Nachfrage sollten Sie aber schonmal mit Lieferverzögerungen rechnen. **(jr)**



GUILLEMOT IM KAUF- UND SIEGESRAUSCH

■ Nach seiner Übernahme des kränkelnden Grafikkartenherstellers **Hercules** holt Guillemot zum nächsten Schlag aus. Die 3D-Prophet bekommt in einer neuen Variante den schnelleren DDR-RAM (Double Data Rate RAM) Speicher verpasst, der in ersten Benchmarks, der SD-RAM-Version um circa 15 bis 20 Prozent voraus liegt. Die **3D Prophet DDR-DVI** kommt zusätzlich mit einem DVI-Ausgang daher, der einen Anschluß von Flat Panel Monitoren und LCD-Projektoren ermöglicht. Auch der bereits auf einer normalen Prophet sitzende TV-Ausgang ist wieder mit von der Partie. Der Preis fällt allerdings recht heftig aus: rund 800 Mark. **(jr)**
www.guillemot.de.

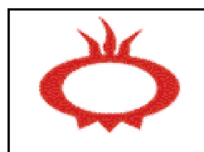
AUREALS DRITTER STREICH



■ Der Soundkartenhersteller Aureal gab bekannt, dass das neue SDK (Software-Entwickler-Kit) mit A3D 3.0 Software an Entwickler rausgegeben wurde. In der taufrischen API (Programmier-Schnittstelle) sind zusätzliche Befehle integriert. Nun wird Dolby Digital Playback, Streaming Audio und MP3 Playback unterstützt. Volumetrische Soundquellen und neue Hall-Effekte sollen die Qualität zusätzlich aufpeppeln. Ab Soundkarten mit Vortex 2-Soundchip kommt A3D 3.0 dann zum Einstatz. **(jr)**

BENCHMARKS VOM FLIESSBAND

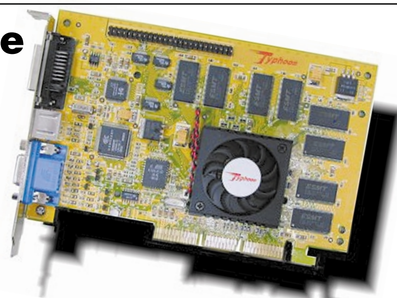
■ Die Benchmarkspezialisten von Futuremark sind mit ihrem Grafikkarten-Benchmark **3D Mark 99(MAX)** bekannt geworden. Seit neuestem heißt die Firma **MadOnion.com**, was soviel bedeutet, wie »Verrückte Zwiebel«. Angekündigt sind derzeit die neue 3D Mark Version: **3D Mark 2000** und **Video 2000**. Die in Kooperation mit BAPCO entstandene **BAPCO Sysmark 2000** Software wird ebenfalls von MadOnion.com vertrieben. Die besondere Gemeinsamkeit aller Prüfprogramme ist, dass diese ihr Ergebnis ins Internet stellen und in der Lage sind, die Resultate anderer Personen anzuschauen. **(jr) www.madonion.com**



Verrückte Zwiebel: Aus Futuremark wurde MadOnion.

GeForce – und kein Ende

■ Auch der Hardware-Hersteller Anubis versorgt Hardcore-Spieler demnächst mit einer Grafikkarte, basierend auf dem GeForce 256-Chip von NVIDIA. Die **Typhoon SC Matrix256 AGP** hat etwa dieselbe Hardware-Ausstattung wie Modelle von Creative, Elsa und Guillemot. 32 MByte SD-RAM wurden dem Kärtchen neben einem 350 RAMDAC spendiert. Ein TV-Ausgang, wie von der 3D Prophet bekannt, ist nicht integriert. Preis: gut 540 Mark. **(jr)**



Eine weitere GeForce-Karte kommt mit der Typhoon SC Matrix256 AGP auf den Markt.

Baldur's Ga
Shadows of Amn

Jetzt ist es offiziell: Bioware arbeitet bereits seit Anfang 1999 an »Baldur's Gate 2: Shadows of Amn«. Wir waren bei der Weltpremiere in Seattle dabei.

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Bioware/Interplay
- **Genre:** Rollenspiel
- **Termin:** September 2000

■ **Besonderheiten:** Neue Charakterbaukästen und klasse NPCs mit eigenen Subplots ■ Zaubereffekte per 3D-Karte ■ Über 100 Monstertypen ■ Unglaubliche Storytiefe


Flamme: Diese schicken Lichteffekte werden 3D-Karten auf den Bildschirm gezaubert.


Abenteuer im Vollbildmodus: Im Südreich von Amn treffen Sie auf die schrägsten, sagen wir, Typen.

Schlaflos in Seattle: Wer abends normalerweise in der »Wizards of the Coast«-Spielhölle im Uni-Viertel abhängt, musste am nasskalten Abend des 11. November in die Blue Moon Tavern nach nebenan ziehen.

Denn nur geladene Gäste hatten Zutritt, die kanadischen Baldur-Entwickler von Bioware und Interplays Rollenspiel-Abteilung Black Isle Studios ließen in den dunklen Keller bitten.

Düster sieht es auch in »Baldur's Gate 2: Shadows of Amn« aus. Es geht zurück zur Schwertküste, diesmal nach Amn in den Süden. Wer den Vorgänger bereits gespielt hat, wird den Namen noch in guter schlechter Erinnerung haben: In »Baldur's Gate« drohten sämtliche Eisenvorräte zu versiegen, die Herzoge der nördlichen Hafenstadt machten dafür die Herrscher der Küstenregion von Amn verantwortlich. Shadows of Amn startet ein paar Monate danach. Die Bewohner erholen sich erst langsam von dem verrückten Emporkömmling Sarevok, der Tod und Schrecken über das Land brachte.

Doch anstatt den Frieden zu genießen, gibt es Ärger. Die vielen Jahre des Krieges haben die Sinne der Bewohner verrohen lassen, skrupellose Geschäftemacher nehmen Sie aus, andere trachten Ihnen gar nach dem Leben. Kurzum: Überall wimmelt es von Feinden, keinem kann man mehr vertrauen.


Auch in Baldur's Gate 2 sollten Sie öfter die Pausentaste drücken, um Kämpfe siegreich zu überstehen.

Doch zum Glück gibt es wieder nützliche Gesellen, die Ihnen helfen, Ihre Abenteuer zu bestehen. Wie beim Vorgänger begleiten Sie bis zu fünf Weggefährten. Dazu stehen 15 neue computergesteuerte NPCs (Non Player Characters) bereit, mit Ihnen zusammen die Gegend um Athlaka, der Hauptstadt von Amn, zu erforschen. Der südliche Teil der Schwertküste würde es mit seinen vielfältigen Landstrichen wie dem Elfenwald von Tehir, den Cloudpeak-Bergen und zahlreichen kleinen Städtchen in jeden Reiseführer schaffen – wenn dort nicht so viele Monster und anderes Gesocks herumstreunen würden.

te 2:

Masse, aber auch Klasse?

»Baldur's Gate haben wir entwickelt, weil wir es selber spielen wollten. Baldur's Gate 2 (BG 2) macht uns noch mehr Spaß«, freut sich Ray Muzyka, Bioware-Mitbegründer. »BG 2 soll das tiefgehendste Rollenspiel werden, das jemals auf einem PC gespielt wurde«, ergänzt sein Geschäftsführer-Kollege Greg Zeschuk.

Um dieses hehre Ziel zu erreichen, setzen die Kanadier auf Masse und technische Verbesserungen: Zu den schon vorhandenen 26 Charakter-Klassen kommen noch 20 weitere »Class Kits«. Mit diesen Baukäste, beispielsweise mit dem »Fighter Kit«, können Sie verschiedene Kämpfer wie den Bezerker, Wizardslayer und den Kensai, einen japanischen »Schwert-Heiligen« wählen, der sein Leben lang nur eine Waffe führt, aber dann bis zur Perfektion beherrscht. Weitere Kits werden unter anderem für Diebe, Druiden, Ranger und Barden erstellt.

Weil im ersten Teil die Dialoge oft viel zu knapp und mager waren, wurde auch hier mächtig aufgestockt: »Jeder Charakter für sich hat mehr Dialoge als alle Figuren im ersten Teil zusammen«, verspricht James Ohlen mit dem eindrucksvollen Titel »Director of Writing and Design« auf der Visitenkarte. Nicht jedes Mitglied in Ihrer Party muss mit den anderen zufrieden sein. Ohlen erwartet hier mehr Interaktion, persönliche Probleme wie Liebesdramen oder Herumgenörgel, auch an Ihren Entscheidungen. →



Das Wort zum Donnerstag: Chris Parker (Interplay) und Produzent Ben Smedstad (Bioware) plaudern über Baldur's Gate 2.

Interview mit Ben Smedstad

Ben Smedstad ist Produzent von Baldur's Gate 2



PC Player: Die Geschichte von Shadows of Amn schließt fast nahtlos an Baldur's Gate an. Zufall oder Absicht?

Ben Smedstadt: Schon von Anfang an war uns klar, dass Baldur's Gate eine Trilogie werden sollte. Baldur's Gate ist die epische Geschichte vom Kind eines besiegten Gottes. Wir sind alle Fans der alten SSI-Titel, und da es bei AD&D immer um die Beziehung zu den Spielfiguren geht, wollten wir auch in Baldur's Gate zu denen zurückkehren, die wir kennen und lieben gelernt haben.

»Wir hatten immer eine Trilogie im Kopf.«

PC Player: Wie wichtig ist der deutsche Markt für Bioware? Wie oft wurde Baldur's Gate in Deutschland verkauft?

Ben: Wir haben weltweit mehr als eine Million Stück von Baldur's Gate verkauft – davon nur etwa 50 Prozent in den USA. Ich glaube, dass Deutschland von den Verkaufszahlen her die Nummer zwei ist, deswegen ist Europa für uns ganz wichtig. Weil wir kein amerikanisches Unternehmen sind, ist es schon gute Tradition, die weltweite Spielergemeinde gleich zu behandeln. Deswegen wird Baldur's Gate 2 zeitgleich in allen Ländern erscheinen.

PC Player: Bioware legt scheinbar großen Wert auf Anregungen und Kritik. Welche drei wichtigsten Verbesserungen habt Ihr auf Kundenwunsch in Baldur's Gate 2 eingebaut?

Ben: Von über 250 Verbesserungsvorschlägen, die wir hauptsächlich per Internet bekommen haben, werden wir die meisten auch umsetzen. Drei, die mir einfallen, sind zweihändig geführte Waffen, für die wir unsere Animationen völlig neu gestalten mussten. Dann die über 20 Klassen-Baukästen, und schließlich die höhere Grafikauflösung. Danach mußten wir allerdings aufpassen, dass unsere grafische Benutzerfläche noch funktionierte.

PC Player: Schon Baldur's Gate hatte rund 100 Subplots. Der Nachfolger soll diese Zahl noch nach oben schrauben. Dazu hat Bioware sehr eng mit den Hardcore-Fans zusammengearbeitet. Hat da ein Rollenspiel-Einsteiger überhaupt noch eine Chance?

Ben: Shadows of Amn soll das komplexeste AD&D-Spiel aller Zeiten werden. Wir implementieren so viele Regeln wie möglich, um das Spiel sowohl für den Hardcore-Fan als auch für den Einsteiger interessant zu machen. Um Einsteiger nicht abzuschrecken, haben wir viele Details »unter der Motorhaube« versteckt – jeder soll selber entscheiden, nach welchen Regeln er spielen will.
Auch die Spieltiefe läßt sich so verändern, wir wollen den Einsteiger nicht mit Millionen von Regeln überladen, die nur ein Profi zu schätzen weiß. Und: Obwohl BG 2 eine Fortsetzung ist, werden wir nicht am Handbuch sparen.

PC Player: Wie viele Stunden wird es dauern, um BG 2 mit allen Subplots zu spielen? Wieviel Prozent der BG-Spieler haben das jemals geschafft?

Ben: Die Länge des Spiels ist uns noch nicht bekannt. Um es zu Ende zu spielen, braucht man in der Tat länger als beim ersten Teil. Ein Beispiel: Für die acht großen Charakterklassen haben wir bereits Subplots, die allein schon 40 bis 50 Stunden lang dauern. Und die gehören nicht zur Haupthandlung und müssen nicht unbedingt gelöst werden. Aber Baldur's Gate ist zu schaffen! Ich bekomme täglich E-Mails von Spielern, die das schon mehrere Male gemacht haben.

PC Player: Bleibt Dir da überhaupt Zeit, noch andere Spiele zu spielen?

Ben: Klar! Ich gehöre zu den Spielern, die möglichst alles zocken wollen. Auf meiner Festplatte befinden sich momentan »Homeworld«, »Everquest«, »Age of Empires 2«, »System Shock 2« und die »Unreal Tournament«-Demo.

PC Player: Ben, vielen Dank für dieses Gespräch!

Baldur's Gate 2: Shadows of Amn

→ Die Anzahl der Monster soll von 20 auf mehr als 100 aufgestockt werden. Animationschef Dave Hibbelns Liebling ist der Beholder, ein wobbelnder Fettklops mit gefletschten Zähnen, überzogen mit schroffer, brauner Krokodilshaut. Die ganze Zeit schüttelt es ihn leicht, so als hätte er eine Fliege verschluckt, die noch einen Weg nach draußen sucht. Kein Wunder, dass er dabei genervt grunzt. »Der Beholder mag schwerfällig aussehen, aber wenn er zuschlägt, dann wächst kein Gras mehr«, grinst Hibbeln.



Dieser Zauberspruch schleudert die magischen Effekte postwendend zum Absender zurück.



Nächtlicher Erkundungstrip – jetzt dürfen Sie auch in 800 mal 600 Punkten durch die Schwertküste tappen.

Programmierer sind gemeine Hunde!

Statt dem allgemeinen 3D-Trend zu folgen, entschloss sich Bioware dazu, die 2D-Grafik zu erhalten. »2D erlaubt einfach höhere Auflösungen und mehr Details. Alle Bewegungen müssen berechnet werden, bei 3D verlieren wir die Details, die Beleuchtungen und Speicherplatz«, erklärt Hibbeln. »Unsere Programmierer erlauben mir trotzdem nur insgesamt 6 MByte Platz für Animationen, gemeine Hunde«, jammert er. Ausserdem denkt sich Kollege Ohlen ständig neue Monster aus, die dann umgesetzt werden müssen – rund eine halbe Million Bilder pro Figur.

Mark Derrah, der Chefprogrammierer mit dem roten Ziegenbärtchen, lehnt sich derweil ganz gelassen zurück. Denn Baldur's Gates Infinity-Engine ist schwer beliebt und wird inzwischen auch bei anderen Interplay-Spielen wie »Planescape: Torment«, »Icewind Dale« und »Neverwinter Nights« eingesetzt. Verkommen die Resultate da nicht zur Massenware? »Nein, die Spiele sind ja alle sehr verschieden, da gibt es keine Konkurrenzsituation«, meint Derrah.

Nur einige 3D-Effekte, vor allem bei Zaubersprüchen, sollen hardwaregestützt über die hausgestrickte Iso-Ansicht gelegt werden. Ansonsten bewegen sich die Personen mit 15 Bildern pro Sekunde über gemalte Hintergründe, die laut Marcia Tofer (Art Direktorin) bis Januar im Kasten sein sollen. Kleine Änderung: Auf Wunsch vieler Spieler läßt sich BG 2 jetzt sowohl in einer Auflösung von 800 mal 600 Bildpunkten als auch im Vollbildmodus spielen, wahlweise können verschiedene Kommandofenster weggeklickt werden.

Stundenlange Abenteuer

Baldur's Gate schien manchen Spielern fast schon zu umfangreich, doch Greg Zeschuk meint, dass es mehr als 80 Prozent bereits durch haben und nun noch einmal spielen. BG 2 soll mehr als die 100 Stunden Spielspass des Vorgängers bieten. Und: Wer sich und seine Charaktere im ersten Teil so weit vorgekämpft hat, will mit der erfahrenen Mannschaft die Südküste von Amn erobern. Alle Figuren lassen sich in Shadows of Amn importieren und starten mit 89 000 Erfahrungspunkten im siebten oder achten Level. »Wer allerdings die neuen Kits benutzen will, muß die Charaktere neu installieren«, erklärt Produzent Ben Smedstad. Steuerungsprobleme im Kampf sollen Geschichte sein. Ein Krieger muss nun nicht mehr umständlich um die Gruppe herum laufen, die anderen Party-Mitglieder machen ihm automatisch Platz. Auch die teilweise langwierige Reisen durch das Niemandsland zwischen den einzelnen Orten der Schwertküste wurde gestrafft. Eine weitere Verbesserung kommt im Mehrspieler-Modus zum Tragen: Da immer nur der Anführer in den Geschäften einkaufen konnte, mussten bisher alle wie angefroren stehen bleiben. Nun können die anderen fünf Mitspieler in der für sie verlorenen Zeit die Gegend erkunden. Wie in Planescape: Torment dürfen Sie nun eigene Notizen auf den Automaps anbringen.

»Das komplexeste RPG aller Zeiten.«

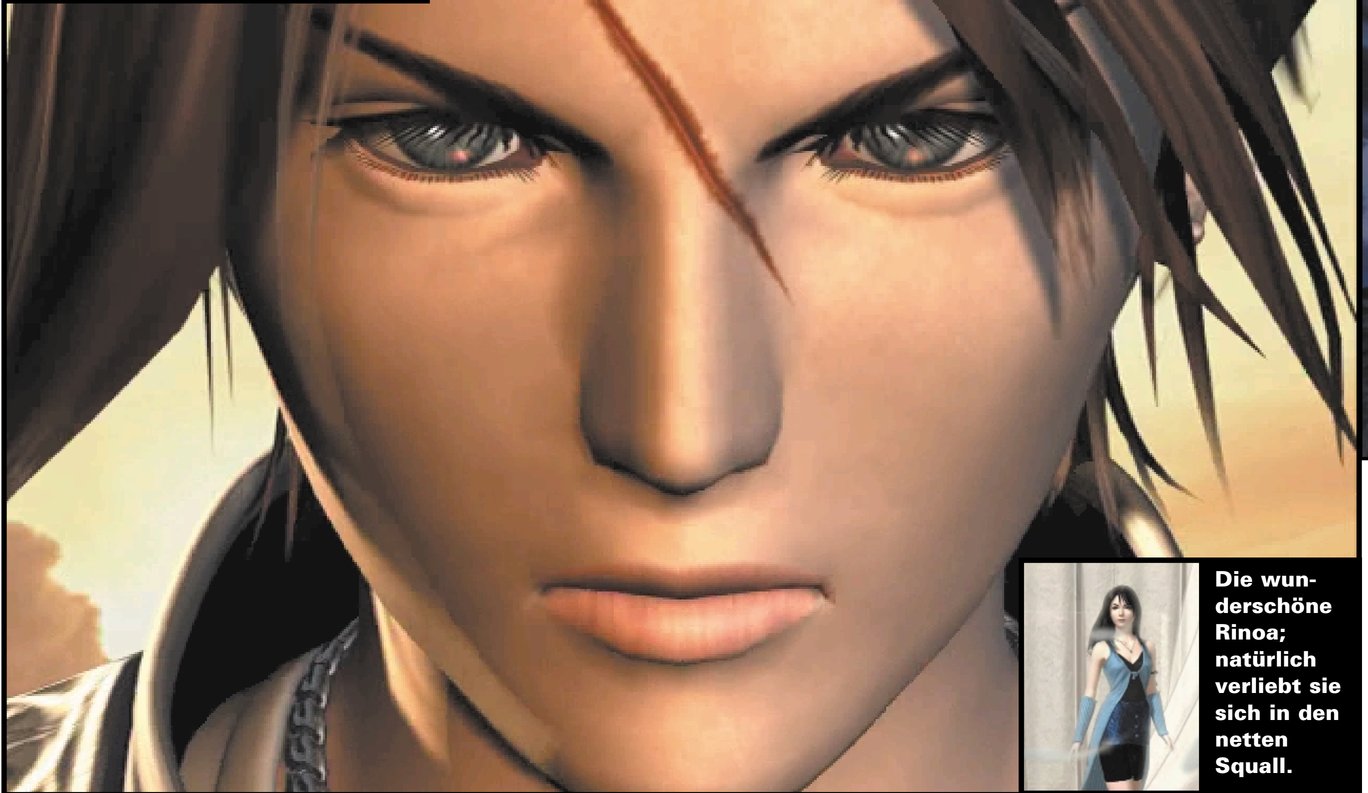


Die Steuerleisten (noch im Vorabdesign) dürfen Sie je nach Belieben zu- oder abschalten.



Art-Direktorin Marcia Tofer präsentiert stolz das Südreich von Amn.

Laut Gerüchten, die auf der Premierenveranstaltung umherschwirrten, arbeitet man auch schon an einer Erweiterungs-CD – dies behauptet wenigstens Biowares »schnellster Zeichner der Welt«, der aber nicht namentlich genannt werden möchte. Baldur's Gate 2: Shadows of Amn macht einen hervorragenden Eindruck und wird nahtlos an den Erfolg von Baldur's Gate anknüpfen können. **(Reiner Gärtner/ra)**

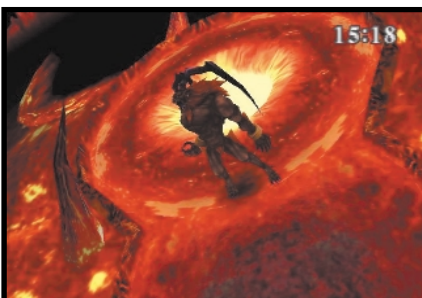


Sieht dieser junge Bursche mit der zarten Mädchenhaut und dem Studentenschmiss sympathisch aus? Na hoffentlich; er heißt Squall und ist der Hauptcharakter.

Die wunderschöne Rinoa; natürlich verliebt sie sich in den netten Squall.

Final Fantasy 8

Lange Zeit genügte den Japanern von Square Soft der Erfolg im eigenen Land. Der europäisierte 8. Teil aber macht deutlich: Jetzt will man mehr.



Wenn Sie diesen Ifrit besiegen, wird er sich Ihnen als Guardian Force anschließen.

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Square Soft/Eidos
- **Genre:** Rollenspiel
- **Termin:** Februar 2000

Besonderheiten: Fortsetzung der berühmten japanischen Rollenspiel-Saga ■ Figuren deutlich europäischer gezeichnet ■ Völlig überarbeitetes Spielsystem ■ Sehr umfangreiche Geschichte

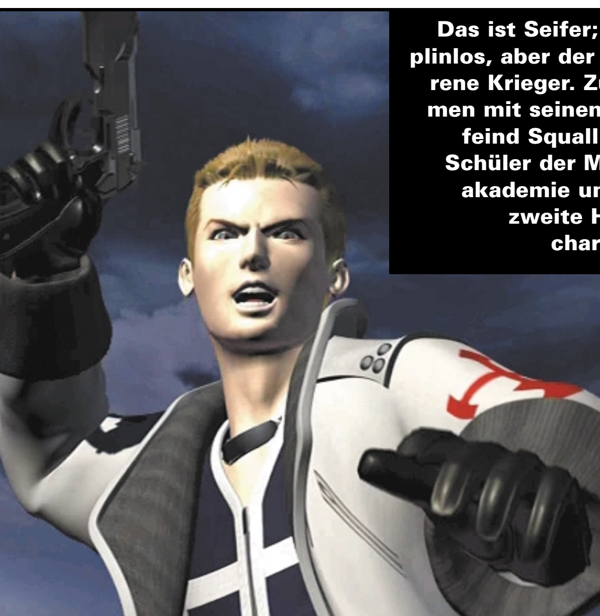
Nur wenige Firmen können auf eine ähnlich erfolgreiche Unternehmensgeschichte wie Square Soft zurückblicken – weltweit verkaufte die Entwicklungsschmiede über 25 Millionen »Final Fantasy«-Spiele.

Wie ist das zu erklären? Und lässt sich der achte Teil auf dem PC gut verkaufen? Trotz bester Kritiken und der sehr erfolgreichen Playstation-Version lief Teil 7 zumindest in Deutschland auf dem PC mäßig. Echt mäßig. Also, so was von mäßig. Eigentlich sehr schade, denn ein großer Erfolg wäre verdient gewesen, besitzt das Japano-Rollenspiel doch einzigartige Merkmale.

»Ideen liefert die ganze Welt.«

Grenzenlose Phantasie

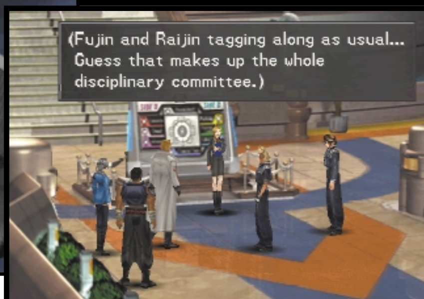
Die Serie zeichnet sich nämlich durch überschwängliche Phantasie aus, was auch für den achten Teil gilt. Die Entwickler sind dafür bekannt, alte Konzepte nicht einfach zu übernehmen, sondern sich immer wieder neue Spielsysteme auszudenken. Ideengeber ist die ganze Welt. Beim Square Soft-Besuch in Los Angeles, wo ein siebenköpfiges Programmierer-Team (sowie etliche Künstler) mit der Konvertierung von Playstation zu PC beschäftigt ist, äußerte sich Projektleiter Mashahiro Nakajima wie folgt: »Alles, was unsere Aufmerksamkeit erregt, was uns zum lachen bringt, wie auch immer, hat gute Chancen, im Spiel zu landen.« So gibt



Das ist Seifer; disziplinlos, aber der geborene Krieger. Zusammen mit seinem Todfeind Squall ist er Schüler der Militärakademie und der zweite Hauptcharakter.



Die wunderböse Edea; Seifer spielt in ihren finsteren Plänen eine große Rolle.



Im Spiel wird viel erzählt; dieser Fond besteht noch aus überarbeitungswürdigem Playstation-Schriftsatz.

es jetzt ein suchterregendes Kartenspiel nach Vorbild von »Magic the Gathering«, das sich auf der ganzen Spielwelt verbreitet hat. Etliche unkonventionelle Mini-Spielchen unterbrechen (wie schon immer) den normalen Rollenspiel-Ablauf. Und die Hintergrundgeschichte besteht diesmal aus einem so romantischen und langandauernden Liebesdrama, dass man aus ihrem Gehalt problemlos 1 000 Folgen von »Gute Zeiten, schlechte Zeiten« drehen könnte. Mit etwas mehr Aktion vielleicht.

Auf der Militärakademie

Sie schlüpfen in die Rolle des jungen Einzelgängers Squall (siehe Bild), der zusammen mit vielen anderen ein Schüler der Militärakademie Balamb Garden ist. Besonders interessant: Immer wieder mal führen Sie auch seinen Konkurrenten und Widersacher, den üblen Raufbold Seifer. Insgesamt gibt es neun verschiedene Mitglieder für Ihre Abenteuergruppe, zunächst aber gilt es für Squall, alle Prüfungen auf der Akademie zu bestehen und ein vollwertiger Elite-Soldat, ein so genannter SeeD zu werden. Gelingt das, steht die Hauptbedrohung an: Der Angriff der gewaltigen Armee eines aggressiven Nachbarstaates unter der Führung der tückischen Edea. Wie üblich bei Final Fantasy hat die Geschichte viele überraschende Wendungen; Hauptthema aber ist die Love-Story zwischen Squall und der lebensfrohen Rinoa.

Wo sind die Materias?

Sollten Sie zu den charakterstarken Spielern gehören, die sich mit Teil 7 auskennen, wird Ihnen der grundsätzliche Aufbau bekannt vorkommen. Wieder bewegen Sie sich durch gezeichnete, dreidimensionale Hintergründe, bei Kämpfen gibt es einen nahezu rundenbasierten Modus mit maximal drei Figuren. Im Kampf selber aber sieht fast alles anders aus – Materias gibt es nicht mehr. Stattdessen bereichert eine komplizierte Symbiose zwischen den einzelnen Charakteren und übermenschlichen Halbgöttern, den Guardian Forces, die Scharmützel um etliche interessante Facetten. Sie können mehrere Forces mit einer Figur verbinden, erst so werden Fähigkeiten wie das Entziehen von Zauberenergie bei Feinden, das Anwenden von Gegenständen oder die Beschwörung der Guardian Forces möglich. Außerdem gewinnen auch die Guardian Forces an Erfahrung. Durch unterschiedliche Kombinationen wird dieses System später genauso vielschichtig und komplex wie die Materias. Mit den vielen kleinen Tutorials und den sich erst im Verlauf erweiternden Möglichkeiten bleibt die Sache aber angenehm beherrschbar und es kommen immer neue Einflüsse ins Spiel. **(uh)**

»Ein neues Kampfsystem.«

Neue Kämpfe

Das Kampfsystem in Final Fantasy 8 ist grundlegend neu und nicht leicht zu begreifen. Nur mit Hilfe von Guardian Forces, das sind mächtige Schutzgeister, können Ihre Charaktere überhaupt etwas anderes machen als zuschlagen.



Hier entzieht der aktive Charakter dem Soldaten am linken Bildschirmrand Zaubersprüche. Schöner Grafikeffekt.



Und hier wird einer der entzogenen Zaubersprüche angewandt. Noch ein schöner Grafikeffekt.



Höhepunkt des neuen Kampfsystems: Die Beschwörung eines Guardian Forces mitsamt nachfolgender Gegner-Plattmachung. Echt schöner Grafikeffekt.

KONVERTIERUNG VON PLAYSTATION AUF PC

■ Bei unserem Square Soft-Besuch nahmen wir auch traurige Tatsachen zur Kenntnis: Teil 8 wird wieder keine hochauflösende Spielgrafik, sondern lediglich das Niedrigformat 320 mal 240 der Playstation erhalten. Durch etwas Texturenfilterung sieht das Ganze nicht viel besser aus. Hinzu kommt, dass auf PC-Monitoren Grafikschwächen viel stärker auffallen als auf leistungsärmeren Fernsehern. Außerdem gibt es nach wie vor keine Sprachausgabe. Immerhin werden nun die zahlreichen Filmsequenzen bearbeitet und die Steuerung an Tastatur oder Joystick angepasst. Der Grund dieser stiefmütterlichen Behandlung ist die noch immer starke Bevorzugung der Playstation. Auf dieses Manko angesprochen meinte Senior-Managerin Tchie Tokoro, dass Square Soft sich mit späteren Bearbeitungen (Teil 9?) mehr Mühe geben wird, wenn nur endlich auch Teil 8 auf dem PC erfolgreich ist. Alles eine Frage des Geldes. Das scheint uns der falsche Weg zu sein – wäre es nicht sinnvoller, die PC'ler mit einer tollen Umsetzung zum Kauf förmlich zu zwingen?

SWAT 3

Erneut geht die Polizei-Spezialeinheit SWAT auf Verbrecherjagd – diesmal in allen drei Dimensionen.

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Sierra/Havas Interactive
- **Genre:** Action-Strategie
- **Termin:** Dezember '99
- **Besonderheiten:** Schöne Grafik
■ 16 Missionen ■ 150 Personen für Motion-Capturing und Texturen herangezogen
■ Echte Waffen und Ausrüstung

Eins kann man den »SWAT«-Machern wirklich nicht vorwerfen: Sie würden das gleiche Spiel wieder und wieder auflegen.

War »Police Quest SWAT« noch ein Multimedia-Adventure mit Kampfeinlagen, wurde in »SWAT 2« der Echtzeit-Stratege gefordert. Bei »SWAT 3« hingegen schlüpfen Sie selbst in die Rolle eines Polizisten und müssen in bester »Rainbow Six«-Manier Ganoven zur Strecke bringen.

SWAT gegen den Rest der Welt

Anders als bei der direkten Konkurrenz haben Sie keinen ausgefeilten Taktik-Screen, mit dem Sie sekundengenau alle Aktionen von vornherein planen können. Ihre Mannen agieren jedoch sehr selbstständig und bedürfen weniger Kontrolle als die Red-Storm-Kollegen.

Aber bevor Sie in den Einsatz starten, erhalten Sie eine Menge Hinweise. Ein ungefährer Plan der Örtlichkeit liegt vor, manchmal sogar Blaupausen der Gebäude. Zeugenaussagen informieren über die Ereignisse der letzten Stunden, die Einsatzplanung gibt Missionsziele vor wie etwa das Retten von Geiseln. Oft befinden sich Schurken am Tatort, die nicht erschossen, sondern festgenommen werden sollen. Generell gilt: Ballerwütige Pistoleros haben gute Chancen, erst die Geiseln, dann sich selbst umzubringen, da auch die Übeltäter nicht schlafen. Sie warnen sich gegenseitig, verstecken sich und benutzen die gleichen Tricks wie Ihre Männer.



Ha, da ist ja der Verräter! In vielen Aufträgen sollen Sie Gegner nur festnehmen – und zwar lebend.

»Die Übeltäter schlafen nicht.«

Neben den üblichen automatischen Waffen setzen Sie Tränengas und Blendgranaten ein, sogar eine winzige Kamera steht zur Verfügung. Selbst ein Herzfrequenzdetektor fehlt nicht, mit dem Sie hinter Türen oder Wänden stehende Terroristen oder auch gekidnappte Personen orten können. Aber auch krudere Machtmittel wie eine Schrotflinte oder Sprengstoff findet sich im Reisegepäck. All dies entspricht der in der Realität ebenfalls eingesetzten Ausrüstung.


Oft hilft jedoch nur noch pure Waffengewalt.

Exzellente Optik

Grafisch macht SWAT 3 einen sehr guten Eindruck. Mehr als 150 reale Personen wurden für das Motion-Capturing herangezogen. Die Texturen der Charaktere entstanden genauso, die gleichen Gesichter werden in den 16 Missionen nicht zweimal auftauchen.

Ihr Erfolg als Teamführer zeigt sich nicht nur in den Punkten, die Sie für Führungsqualitäten erhalten. Nicht gefaßte Verbrecher tauchen später wieder auf, nicht befreite Geiseln haben über ihren Tod hinaus Einfluß auf die nachfolgenden Einsätze. Neben dem Ausschalten von Entführern müssen teils nur einfache Festnahmen absolviert werden – diese werden jedoch meist durch kleine Nebensächlichkeiten erschwert. So ist beispielsweise ein Verdächtiger Experte für Bomben und hat sein Haus vermint – viel Spaß beim Bibbern, ob's nun Bumm macht oder nicht.


Unauffälligkeit ist die halbe Miete bei SWAT-Einsätzen.

Vom taktischen Aspekt abgesehen, hat SWAT 3 gute Chance, sich an die Spitze des Genres zu setzen. Unser Test in der nächsten Ausgabe klärt jedenfalls die Frage, welches Team das beste ist: SWAT, Rainbow oder die »Delta Force«. **(mash)**

Thief 2
The Metal Age

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Looking Glass Studios/Eidos
- **Genre:** 3D-Action
- **Termin:** März 2000
- **Besonderheiten:** Konsequente Fortführung des innovativen Spielprinzips ■ System-Shock-2-Engine ■ Abwechslungsreiche Missionen


Ein Zauberer verwehrt Garrett den Zutritt in ein Gebäude. Andere Wege stehen jedoch offen.

Looking Glass Studios setzt die Abenteuer des Meisterdiebes Garrett fort. Clevere Tarnung und Attacken aus dem Hinterhalt sorgen auch in »Thief 2: The Metal Age« wieder für ungewöhnlich spannende 3D-Action.

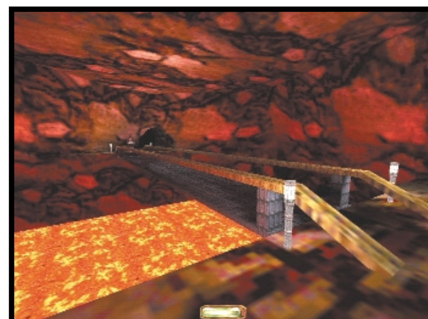

Selbst Kirchen bleiben in Thief 2 nicht vom Meisterdieb verschont.

Die Veröffentlichung von »Thief: The Dark Projekt« (Deutsch: »Dark Project: Der Meisterdieb«) löste bei den 3D-Actionfans ungläubiges Staunen aus. Ein Spiel, in dem der Held davonläuft oder sich vor seinen Gegnern versteckt, ließ sich nicht so recht mit der bis dahin geltenden »Hau Drauf«-Mentalität des Genres vereinbaren.

Wo sich normalerweise fast unbezwingbare Naturburschen ihren Weg durch monsterdurchsetztes Feindgebiet schossen, schlich plötzlich ein unscheinbarer, zwielichtiger Charakter mit Pfeil und Bogen durch die Gegend, der im fairen Zweikampf von jedem KI-Charakter problemlos zur Strecke gebracht wurde. Doch jegliche Bedenken waren unbegründet: Thief erntete große Anerkennung in der Fachpresse und bei den Spielern und wurde zum bestverkauften Looking-Glass-Titel aller Zeiten.

Besser stehlen mit Farben

Ebenso wie sein Vorgänger, wird auch »Thief 2« mit der Looking-Glass-eigenen Dark-Engine entwickelt, die zwischenzeitlich vom »System Shock«-Team kräftig aufpoliert wurde. Während Garrett im ersten Teil noch in einer 8-Bit-Welt klaute, schleicht er nun in einer 64K-farbig schillernden 16-Bit-Welt umher. Dies ermöglicht natürlich ungleich bessere Licht- und Schatteneffekte, die ein Spiel dieser Gattung wesentlich unterhaltsamer gestalten.


Eine Brücke führt über einen Lavastrom. Hmmh ... eine Säge könnte den Verfolgern vielleicht den Weg abschneiden.

Ein mit einer Digitalkamera bewaffneter Looking-Glass-Mitarbeiter reiste sogar eigens nach Europa und fotografierte Tausende von Texturen, die in Form bröckelnder Schlossmauern, Fachwerk-Fassaden und Glasmalereien im fertigen Spiel Einzug finden werden. Auch die Erscheinung der NPCs wurde wesentlich verbessert. Die klobig wirkenden Gegner wurden durch detaillierte Figuren mit viel höherer Polygon-Zahl ersetzt.

Der Konflikt geht weiter

»Thief 2: The Metal Age« setzt die Abenteuer Garretts konsequent fort und knüpft nahtlos an die Ereignisse des ersten Teils an. Die Hammerites wurden von den



Leckeres Mittagessen: Der Wächter wird vom Hunger abgelenkt, eine gute Gelegenheit sich vorbei zu schleichen.

fanatischen Gefolgsleuten des Tricksters angegriffen und besiegt. Jetzt wird es Zeit in der Stadt aufzuräumen. Diese Aufgabe fällt Sheriff Gorman Truart zu. Der nimmt seinen Job jedoch ein wenig zu ernst. Neben Kriminellen verschwinden auch Obdachlose und Bettler spurlos, und der Sheriff entwickelt sich zum unerträglichen Despoten. Zu allem Überfluss hat sich aus den Resten der Hammerites eine neue Gruppe formiert, die den Kampf gegen den Trickster fortsetzen. Diese neue Fraktion nennt sich Mechanics und macht ihrem Namen alle Ehre. Ständig entwikkeln Sie neue Waffen und Geräte, die auch unserem Dieb das Handwerk erheblich erschweren.

So etwas kann einem ehrbaren Dieb natürlich gründlich den Tag verderben und daher hat Garrett zwischenzeitlich eine Gruppe Gesetzloser um sich geschart, mit dem Ziel diesem gefährlichen Verbund das Handwerk zu legen.

Mittelalterliche High-Tech-Welt

Der Erfindungsreichtum der Mechanics kommt natürlich im Spiel voll zur Geltung. Unter den neuen Gegnern befinden sich beispielsweise mechanische Kreaturen, die mit Hilfe eines wasserdampfbetriebenen Motors durch die Stadt stampfen, Alarmanlagen die Kanonenkugeln feuern oder Blitze schleudern, selbst Überwachungskameras fehlen nicht. Aus all dem geht hervor, dass die mittelalterliche High-Tech-Welt von Thief in The Metal Age noch bizarrer wirkt: Die Spielumgebung kommt daher wie eine Mischung aus Batman und Robin Hood.

Auch im KI-Bereich wurden einige Verbesserungen vorgenommen. So reagieren die Wächter nun auf verdächtige Vorkommnisse wie offene Türen oder erloschene Lampen. Sie machen sich entweder auf die Suche nach einem vermeintlichen Eindringling oder zünden die Lampen wieder an, womit ein vermeintlich eliminiertes Hindernis wieder reaktiviert wird.

»Eine Mischung aus Batman und Robin Hood«

Garrett Düsentrieb

Aber auch Garretts neues Waffenarsenal kann sich sehen lassen. Zunächst einmal ist er nun stolzer Besitzer eines mechanischen Auges, das ihm mehrere Zoomstufen und eine Infrarot-Sicht ermöglicht. Dieses Auge funktioniert auch in Verbindung mit anderen Geräten. So kann Garrett beispielsweise eine »Sichtsonde«, die mit dem Auge verbunden ist, in einen Raum werfen und selbigen auskundschaften, bevor er ihn betritt. Ebenfalls praktisch ist die Leuchtgranate, die finstere Räume kurzfristig in gleißendes Licht taucht. Ansonsten kämpft Garrett immer noch am liebsten mit Pfeil und Bogen, daher hat sich auch im Köcher einiges getan. Wasserpfeile bringen den Dampfmotor der Roboterkreaturen schnell zum Verpuffen und der neue Efeupfeil schlingt eine Liane um unerklimmbare Hindernisse. Diese Waffe ersetzt das Seil und hat den Vorteil, dass damit alle Arten von Mauern oder Wällen bestiegen werden können. Hinzu kommt, dass Garrett sich nun in »Tomb



Der Zauberer kann auch über große Distanz effektive Angriffe starten.



Dank der verbesserten Dark-Engine erscheinen Gegner nun wesentlich detaillierter als im Vorgänger.



Wie bereits im ersten Teil können Sie auch in The Metal Age herumliegende Gegenstände benutzen.



Inkriminierende Beweisstücke werden im Büro eines Bösewichtes platziert.


In diesem Screenshot kommen die verbesserten Licht- und Schatteneffekte gut zur Geltung. Das rotierende Licht des Leuchtturms erschwert Garrett jedoch den Weg.

Raider«-Manier auch aus eigener Kraft an Brüstungen, Balustraden und anderen Vorsprüngen hochziehen kann.

Ein Prosit der Unverwundbarkeit

Unter den neuen Tränken befindet sich die »Cat Potion«, eine äußerste praktische Flüssigkeit, die nach oraler Verabreichung unserem Helden den verletzungsfreien Sprung aus beachtlichen Höhen garantiert. Selbst ein unsichtbar machender Trank ist im Gespräch. All diese Dopingmittel dienen in erster Linie der Verbesserung von Garretts Defensivfähigkeiten. Looking Glass will damit einen besseren Dieb und nicht etwa einen stärkeren Kämpfer schaffen.

Garrett sprengt die Bank

Im ersten Teil wurden die Spieler mit hervorragend durchdachten Missionen verwöhnt und daran soll sich auch bei der


Über die Dächer der Stadt arbeitet sich der Dieb langsam zum Haus seines Opfers vor.


Mit neuer Technologie kann Garrett einen Raum auskundschaften, bevor er ihn betritt.

Fortsetzung nichts ändern. Zudem will Looking Glass die Anzahl der Lösungswege erhöhen; besonders cleveren Diebe soll so die Chance gegeben werden, das komplette Abenteuer durchzuspielen, ohne einen einzigen Widersacher zu töten.

»Vom Strauchdieb zum Geheimgenten.«

In der Missionsstruktur finden Sie wesentlich komplexere Aufgabenstellungen als zuvor. Eine Diebestour verlangt beispielsweise den Einbruch in ein Bankgebäude, in dem dann der Safe geknackt werden muss. Ein weiterer Auftrag besteht darin, unentdeckt bis ins Büro des Sheriffs vorzudringen, um dort lagernde Beweismittel zu stehlen, die dann wiederum im Haus eines der Schergen des Sheriffs platziert werden müssen. Es geht Garrett nicht so sehr um seine persönliche Bereicherung, sondern darum die Konspiration zu entlarven.

Die Missionen werden mit steigender Spieldauer immer komplexer. In einem der späteren Einsätze muss Garrett in ein Fort einbrechen und einen von zwei Leibwächtern beschützten Mann kidnappen. Erschwerend kommt hinzu, dass er das Opfer natürlich lebend am Bestimmungsort abzuliefern hat und auf dem Rückweg dessen Gewicht schultern muss.

Der Dieb als Detektiv

Insgesamt sind zwischen 15 und 20 Missionen geplant, die sich in stadtgerechten Umgebungen abspielen. Neben Banken werden auch Lagerhäuser, Kirchen oder Museen zum Schauplatz des Geschehens.

Längere Verspätungen, wie beim ursprünglich als »Dark Camelot« angekündigten Vorgänger, sollte es diesmal nicht geben. Sieben Level sind bereits fertig, eine Veröffentlichung im kommenden Frühjahr erscheint laut Aussagen der Entwickler realistisch.

Thief 2 ist in drei große Kapitel unterteilt. Im ersten Akt geht Garrett seiner normalen Diebeskunst nach. Missionen beschränken sich auf den gelegentlichen Einbruch und den gezielten Raub diverser Gegenstände.

Im zweiten Teil sehen Sie ihn als Detektiv, der versucht Hintergründe aufzudecken und die Drahtzieher der Verschwörung zu identifizieren. Im letzten Abschnitt schließlich verwandelt sich der Strauchdieb in einen Geheimagenten, der sogar ein Hauptqurtier bekommt. Das dient dann als Basis zur Lösung spezieller Missionen dient.

Kein Mehrspieler-Modus

Ein Manko ist sicher der immer noch fehlende Multiplayer-Modus. Auch in Thief 2 glänzt diese – eigentlich schon für den ersten Teil geplante – Funktion durch Abwesenheit. Zur Zeit erwägt man allerdings eine reine Mehrspieler-Version, entweder als eigenständiges Produkt oder als separat zu erwerbende Zusatz-CD-ROM.

Looking Glass Studios hat mit Thief: The Dark Project deutlich bewiesen, dass die Möglichkeiten des 3D-Action-Genre noch lange nicht ausgereizt sind. Die Designer haben mit Risiko-Bereitschaft und innovativen Ideen eine neue Genre-Nische geschaffen, der letztendlich ein verdienter Erfolg beschert war.

(Markus Krichel/mash)

Kiss Psycho Circus

Auch wer beim Gedanken an ein Kiss-Konzert grüne Brocken spuckt, darf hier ruhig weiterlesen: Ein bemerkenswerter Ego-Shooter ist im Anmarsch.

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Third Law/Take 2
- **Genre:** Actionspiel
- **Termin:** Juni 2000

- **Besonderheiten:** Bizarre Monster ■ Alptraumhafte Schauplätze ■ Basiert auf den düsteren Kiss-Comics ■ Soundtrack nicht von Kiss ■ Spieler schlüpft in die Kiss-Charaktere



An Monstern herrscht offenbar kein Mangel.



Manche Clowns verstehen absolut keinen Spaß.

Die Rock-Veteranen von Kiss sind den meisten MTV-Zuschauern besonders durch ihre individuell geschminkten Gesichter ein Begriff. Dass diese Schwermetall-Showtruppe nun auch ins Computerspiele-Geschäft einsteigt, entlockt den meisten Spielern jedoch zunächst nur ein müdes Lächeln.

Zu oft sind solche Projekte schon zu reinem Star-Kult ohne spielerischem Nährwert verkommen. Doch genau das wird sich wohl bald ändern: Mit »Kiss Psycho Circus: The Nightmare Child« schraubt der Entwickler Third Law Entertainment derzeit einen höchst bemerkenswerten Ego-Shooter zusammen. Der Spieler wird gegen einige der bizarrsten Monster antreten, die je von einer Grafikkarte dargestellt wurden. Riesenhafte, abartig entstellte Clowns, kopflose Kreaturen und in Horden angreifende Bestien sind nur ein Teil des Gegner-Zoos, der hier die Level unsicher macht. Das Verhalten dieser Widerlinge ist höchst unterschiedlich und soll Sie kräftig herausfordern. Schließlich ist schon der Schauplatz des Spektakels ein wahres Alptraum-Szenario, in dem ein abgrundtief böses Etwas, das Nightmare-Child, die Realität ganz übel verzerrt.

Entdecke den Kiss in dir!

Wer nun damit rechnet, die vier Kiss-Musiker würden sich gitarreschwingend an Ihre Seite schlagen und diesem Treiben Einhalt gebieten, der ist schief gewickelt. Stattdessen rackern Sie sich alleine mit den zu entdeckenden Waffen ab. Sie beginnen im wahrsten Sinne des Wortes als Normalsterblicher; mit der Zeit werden Sie jedoch die Fähigkeiten eines übernatürlichen Wesens erwerben, welche durch die vier Alter-Egos der Kiss-Charaktere verkörpert werden. Um es deutlich zu sagen: Sie verwandeln sich der Reihe nach in die Schminke-Rocker und retten so das Universum. Diese abgehobene Story basiert auf den düsteren Kiss-Comics von Todd McFarlane und führt Sie an Orte, wie einen abartig gefährlichen Zirkus oder den Schauplatz der ersten Kiss-Auftritte.

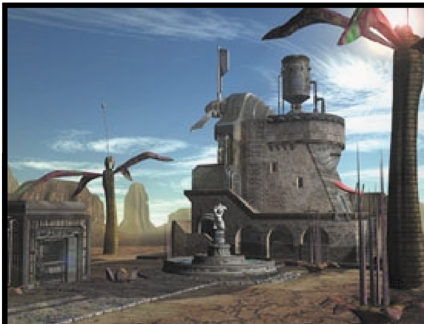


Ein Zirkus als Hort des Bösen.

Programmiert wird das Spektakel unter Verwendung der Lithtech-Technologie von Monolith, und wie ein erstes Probespiel zeigte, scheinen die Grafiker sämtliche Register der Engine geschickt zu ziehen. Der Soundtrack wird sich übrigens nicht auf Kiss-Akkorde beschränken, wenngleich einige Stücke der schwarz-weißen Jungs über eine Jukebox angespielt werden können. **(tw)**

Heavy Metal F.A.K.K.2

Jubelt, ihr Freunde des Schwermetalls: Der Kult-Comic kommt demnächst nicht nur ins Kino, sondern auch auf die Festplatte.



Die Programmierer nutzen die mächtige Quake-3-Engine.

Papier ist geduldig - daher lassen sich bizarre Phantasien auch besonders gut durch Comics ausdrücken. B-sonders deutlich zur Sache geht es dabei in der Heavy-Metal-Reihe.

Da ist es nicht überraschend, dass bald der zweite Kinofilm rund um die Abenteuer im Alptraumland erscheint: »Heavy Metal F.A.K.K. 2«. Und da sich dieser Stoff auch wunderbar für ein Computerspiel eignet, wird ebenfalls ein gleichnamiges Action-Adventure vom Stapel laufen. Die dafür verantwortlichen Jungs von Ritual haben schon in der Vergangenheit den Jugendschutz in Atem gehalten, und auch diesmal will man erneut für Aufsehen sorgen. Dabei soll nun die gefährliche Gratwanderung - zwischen der erwachsenen Zielgruppe und dem scharfen Auge der Bundesprüfstelle – etwas erfolgreicher absolviert werden als bei vergangenen Sündenfällen.

Quark macht stark

Die Texaner lassen die Handlung ihrer Computer-Umsetzung zwei Jahre nach dem Ende des Films einsetzen. Nachdem Julie, ihres Zeichens leichtbeschürzte Expertin in Sachen Monstervertilgung, den Möchtegern-Gott Lord Tyler seiner Allmachts-Phantasien beraubt hat (Gerüchte besagen, er leidet seit ihrem Anblick unter einer Fehlfunktion seiner Reproduktionsorgane geht das Grauen weiter. Nur Sie, in der Rolle der gnadenlosen Amazone, können ein sonnengroßes Schiff aufhalten, welches das gesamte Universum bedroht.

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Ritual/Take 2
- **Genre:** Action-Adventure
- **Termin:** Mai 2000
- **Besonderheiten:** Basiert auf der Comic-Reihe sowie dem Kinofilm ■ Neuartige Kampftechniken mit separater Kontrolle der beiden Hände ■ Wettereffekte ■ Tag- und Nachtwechsel ■ Quake-3-Engine ■ Voller ausgefallener Ideen



Böse Kräfte bedrohen das Universum.



Julies BH ist eine besonders haltbare Spezialanfertigung.

Julie hat inzwischen den Namen des von ihr geretteten Planeten F.A.K.K. 2 (Federation Assigned Ketogenic Killzone - Bundestötungszone) adoptiert und gebärdet sich auch ansonsten wie der Name es verheißt. Es werden aber voraussichtlich auch Hüpf- und Rätsel-Einlagen im Tomb-Raider-Stil zu meistern sein. Um die Rivalin Lara Croft schon optisch in die Schranken zu weisen, verlangt die Anatomie der F.A.K.K. 2-Heroine nach deutlich dehnbarerem T-Shirt-Stoff. Nicht nur diese Rundungen werden durch die verwendete »Quake 3«-Engine besonders gut zur Geltung kommen, auch die Landschaften, egal ob Sumpf oder Stadt, machten einen äußerst atmosphärischen Eindruck. Wettereffekte, Tag- und Nachtwechsel sowie sich bewegende Objekte in der Ferne beleben die Umwelt. Eine getrennte Kontrolle für die rechte und die linke Hand, sowie Kombinations-Angriffe, sollen zudem das Monster-Verdreschen besonders interessant machen. **(tw)**

Experience

Die Evolution der 3D-Shooter hat gerade erst begonnen. PC-Spieler haben genug vom endlosen Geballere und verlangen mehr Spieltiefe.

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** The Whole Experience
- **Genre:** 3D-Action/RPG
- **Termin:** 1. Quartal 2000

■ **Besonderheiten:** KI-gesteuerte Ereignisse ■ Weit offene Spielumgebung ■ Erstprodukt eines vielversprechenden Newcomers ■ Multiple Lösungswege



Würden Sie sich auf dieses Ding draufsetzen? Manche Kreaturen können gezähmt werden und dienen als williges Transportmittel.



Zahlreiche Gebäude müssen in der Welt von Dagoth Moor erforscht werden.

Die Popularität der 3D-Spiele ist nach wie vor ungebrochen. Trotzdem reicht es einfach nicht mehr, Spielcharaktere durch Korridore zu jagen und die pausenlos heranstürmenden Gegner zu meucheln.

Dass es auch anders geht, haben in der jüngsten Vergangenheit Shooter wie »System Shock 2« und »Half-Life« (deutsch) gezeigt. Spieltiefe, Story und Atmosphäre sind gefragt. Kommende Produkte, wie »Messiah«, »C&C: Renegade« oder »Amen« scheinen diese Attribute zu liefern. Große Namen mit großen Projekten, doch wie so oft werden in der Branche kleinere Firmen mit nicht weniger ambitionierten Projekten leicht übersehen. Ein solcher Entwickler ist TWE (The Whole Experience), dessen vielversprechendes Debüt »Experience« mehr als nur höfliche Beachtung verdient.

Willkommen in Dagoth Moor

Bei Experience schlüpfen Sie in die Rolle eines Abkömmlings der außerirdischen Rasse »All«. Die All haben den Traum der perfekten Zivilisation verwirklicht. Harmonie und Frieden bestimmen ihren Weg. Dennoch sind sie sich darüber im Klaren, dass negative Charaktereigenschaften eine nicht zu verleugnende Realität sind und haben daher eine virtuelle Welt geschaffen, die ihre ursprüngliche brutale und gewalttätige Geschichte simuliert. Alle Alls können in der Welt von Dagoth Moor ihrer dunklen Seite freien Lauf lassen.

Experience integriert komplexe, logische Rätsel in ein gigantisches, dynamisches Universum, in dem immer mehrere Lösungswege möglich sind. Wir reden hier nicht davon, eine Bande von Halbidioten umzulegen, von denen grundsätzlich immer der letzte den alles öffnenden Schlüssel bewacht. Wenn Sie beispielsweise einen Abgrund überwinden müssen, können Sie alternativ darüber springen, einen Baum fällen und als Brücke benutzen, einen Eingeborenen nach einem anderen Weg fragen oder ein Fluggerät suchen. Rollenspiel-Elemente verändern nämlich die Fähigkeiten und Präferenzen Ihres Charakters. Im Solo-Modus entwikkelte Spielfiguren können mit derlei erarbeiteten Statistiken übrigens in ein Multiplayer-Spiel übertragen werden.



Eines der Hauptziele der Designer bestand darin, die Illusion einer wirklich fremden Welt zu schaffen.

Alles Alien

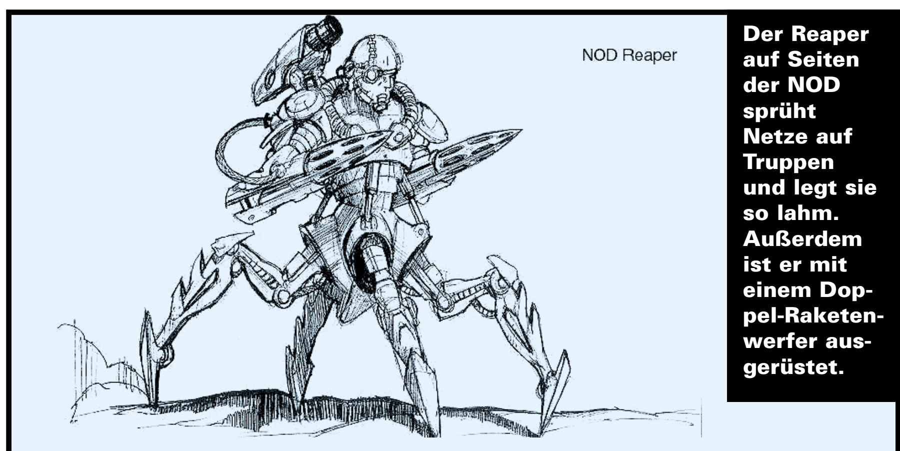
Die Tatsache, dass sich das Geschehen auf einem fremden Planten abspielt, erforderte von den Designern einiges an Phantasie. Landschaften, Monster, Waffen und Interface sind erfrischend anders und saugen den Spieler förmlich – nach einer kurzen Eingewöhnungs-Phase – in die Welt von Dagoth Moor. Alle Ereignisse werden von der KI kontrolliert, das heißt die Gegner beobachten all Ihre Aktionen und ändern auf dieser Basis Ihre Taktik. Die weit offene Spielumgebung ermöglicht neue Strategien, da die Monster nicht blind auf sie zurasen, sondern in regelrecht gejagt werden müssen. **(Markus Krichel/mash)**

C&C: Tiberian Sun –
Der Feuersturm

Das wohl meistverkaufteste Strategiespiel 1999 dürfte C&C3 sein. Bald zum Jahresbeginn kommt Nachschub für Freizeit-Generäle.

SPIELFAKTEN

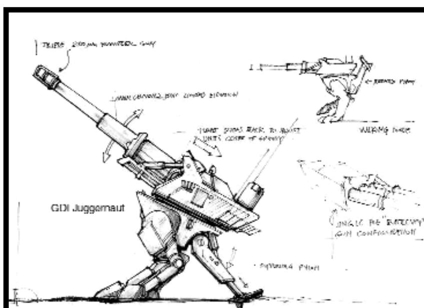
■ **Hersteller:** Westwood/Electronic Arts
■ **Genre:** Echtzeit-Stategie
■ **Termin:** 1. Quartal 2000
■ **Besonderheiten:** Add-on zu einem der erfolgreichsten Echtzeit-Strategiespiele ■ Neue Einzel- und Mehrspieler-Missionen ■ Neue Einhei-



Der Reaper auf Seiten der NOD sprüht Netze auf Truppen und legt sie so lahm. Außerdem ist er mit einem Doppel-Raketenwerfer ausgerüstet.

Zwar gibt es geteilte Meinungen über den spielerischen Gehalt von »Tiberian Sun«, doch allein die schiere Menge von über einer Million verkaufter Exemplare rechtfertigt dieses Add-on.

Nach den Geschehnissen in Tiberian Sun scheint es sicher, dass NOD-Führer Kane tot ist. Und schon regt sich mit Slavic ein potenzieller Nachfolger, der versucht, den Großrechner CABAL wieder in Gang zu setzen. Der Rechner veranlasst die Produktion von Cyborg-Einheiten, die sich daraufhin samt Supercomputer gegen ihre Schöpfer wenden. So haben Sie sowohl auf Seiten der NOD, wie der Global Defence Initiative Grund genug, die Waffen wieder hervorzukramen und abermals in den Krieg zu ziehen. 18 Missionen für beide Seiten und wenigstens zehn neue Multiplayer-Karten sollen Sie auch in Zukunft wieder in das C&C-Universum locken. Die Story wird von rund 30 Minuten Videosequenzen weitererzählt.





Eine Sorte Titan-Walker ist der Juggernaut, der über drei Artillerie-Geschütze verfügt.

Neue Einheiten braucht das Land

Damit das eigentliche Spiel ebenfalls mehr Spaß macht, basteln die Designer an frischen Einheiten. Auf Seiten der Bruderschaft haben Sie da etwa den mobilen Stealth-Generator, mit dem Sie Ihre Einheiten jetzt unterwegs ebenfalls unsichtbar machen können. Und da gibt es die Faust der NOD, eine transportable Waffenfabrik. Im Multiplayer-Modus trumpfen Sie außerdem mit dem Reaper auf, einem Cyborg, der wie eine Kreuzung aus Mensch und Spinne aussieht.

Die GDI bekommt ebenfalls eine mobile Waffenfabrik, auch die EMP-Kanone steht jetzt auf einem fahrbaren Untersatz. Dazu kommt eine neue Klasse von Walkern, die Juggernauts. Diese sind mit drei Kanonen bestückt, die zwar nicht so stark wie die der NOD sind, dafür aber einen größeren Einzugsbereich haben. Per Drop-Pod-Control-Plug rufen Sie Verstärkung herbei, wobei der Drop Pod selbst ebenfalls schwer bewaffnet ist.

Auf beiden Seiten gleichermaßen zu finden sind die Limpet-Drohnen. Diese hängen sich an eine x-beliebige gegnerische Einheit und eignen sich so als nahezu perfekte Aufklärungsmöglichkeit.



Mit dem mobilen EMP-Generator setzten GDI-Truppen nun auch unterwegs feindliche Truppen außer Gefecht.

Kampf um die Welt

Als Solospieler oder im Internet kämpfen Sie nun um die Weltherrschaft. Das ganze Areal ist in kleine Fitzelchen unterteilt und als GDI- oder NOD-Kommandant sorgen Sie dann dafür, dass diese Stückchen Ihrer Partei gutgeschrieben werden. **(mash)**

Halo


Hallo! Hände hoch! Sie glauben, Halo ist nur ein Keksriegel? Na, warten Sie nur – wenn Sie dieses Preview durchlesen, werden Sie anderer Meinung sein. (alle Bilder maximal 800 x 600)

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Bungie Software/ Take 2
- **Genre:** Action
- **Termin:** Sommer 2000
- **Besonderheiten:** Unglaublich gute 3D-Grafik ■ Wird als Multiplayer-Spiel entwickelt ■ Single-Player-Szenarien kommen später dazu.

Der Spielname ist nichtssagend – ein neuer Keksriegel? Ansonsten aber sieht »Halo« in ziemlich vielen Bereichen ziemlich hervorragend aus.

Alle Welt starrt noch auf bevorstehende Actionhöhepunkte wie »Command & Conquer: Renegade«, da nähert sich von ungeahnter Seite ein Spiel, welches vermutlich alle Bemühungen der Alteingesessenen zu einem Nichts zusammenschrumpfen läßt.

Die Firma Bungie mit Sitz in Chicago war in der Vergangenheit nicht übermäßig aufgefallen; »Myth« und »Myth 2« waren zwar nette Strategiespiele, aber lange nicht so revolutionär und einzigartig, wie man uns damals glauben machen wollte. Und vorher hatte man mit »Marathon« einen prima 3D-Shooter entwickelt, nur leider für eine Randplattform, den Apple Macintosh. Von daher hatten wir bei der Präsentation in den Räumen von Take 2 nicht allzu viel erwartet, wurden dann aber angenehm überrascht.

»Schöner als jedes andere 3D-Actionspiel.«

Schock in der Morgenstunde

Bei »Halo« geht es um eine kriegerische Auseinandersetzung größeren Ausmaßes: Außerirdische, die sogenannten Covenants, fallen mit überlegener Technologie und ungezählten Raumschiffen in das friedliebende galaktische Imperium der Menschen ein. Die Entscheidungsschlacht findet auf der mysteriösen Welt Threshold statt. Um diesen Planeten verläuft der dünne, 10 000 Meilen lange Stahlring Halo, dem das Spiel seinen Namen verdankt. Sehr alt scheint dieser Ring zu sein, von einer vergessenen Zivilisation erbaut. Inwiefern dieser Ring so wichtig ist und wie er sich auf den Kampf auf der Planetenoberfläche auswirkt, wurde noch nicht ganz klar.

Dafür wirkte die Grafik-Engine schon um so ausgefeilter. Etliche Bilder sind schon im Internet verfügbar; eindeutig gefälscht, wurde vorher noch von uns gehöhnt. Eine dermaßen detailreiche Grafik mag vielleicht auf einer Silicon Graphics Workstation möglich sein, aber nicht auf einem PC. Nun, bei der Präsentation war kein Vertun möglich; es handelte sich um einen PentiumIII/500 mit einer 32 MByte TNT2-Grafikkarte. Und was man auf diesem Rechner zu sehen bekam ...

Die Grafik stellt unzweifelhaft das Beste dar, was bislang in einem 3D-Actionspiel präsentiert wurde. Bungie hat jede Spielfigur mit mindestens drei Texturschichten belegt, eine jede für unterschiedliche Grafikelemente. Die Kampfanzüge der Soldaten glänzen matt, die Helmvisiere spiegeln im Sonnenlicht und Alienraumschiffe oder Gleiter mit ihrer bissigen, violetten Metallic-Lackierung wirken extrem fremdartig. Dazu bewegen sich alle Lebewesen (jedes einzelne besteht aus 2500 bis 3000 Polygonen) dermaßen flüssig und lebensecht, dass gestandene Pazifisten Tränen der Trauer aus den Augen tropfen dürften.


Zwei Covenant-Gleiter überfallen eine menschliche Patrouille. Die Soldaten verteidigen sich mit Ihrem Raketenwerfer.


So sieht der große Bruder des kleinen Raketenwerfers aus.


Grund für den eigentümlichen Spielnamen ist Halo, ein dünnes eisernes Band, das sich um einen ganzen Planeten zieht.

Versuch einer Beschreibung

Bei der Präsentation sahen wir zum Beispiel eine Szene, in der mehrere Soldaten in exotischen Kampfanzügen in einer welligen Landschaft unterwegs sind. Die Söldner sind aufgeregt, sie unterhalten sich lebhaft und gestenreich, treffen eine Entscheidung und eilen dann zu einer Art Jeep. Einer wirft sich auf den Fahrersitz, der zweite setzt sich daneben und mustert mit seiner MP mißtrauisch die Gegend.

»Eine Fahrphysik wie bei einem Rennspiel.«

Der dritte Soldat aber, offensichtlich ist die Gegend recht gefährlich, besetzt ein monströses Maschinengewehr, das auf der Ladefläche aufgebockt ist. Die Betrachterkamera fährt flüssig zurück und man sieht den Jeep in hohem Tempo durch die Hügel fahren.

Das klingt jetzt vielleicht nach nichts besonderem. Sie müßten Halo in Aktion sehen, um zu verstehen, was uns so in Begeisterung versetzte. Wenn es etwa heißt, der Soldat ist aufgeregt, dann ist dies an seinen abrupten Bewegungen und nervösem Hin- und Herblicken auch eindeutig zu erkennen. Oder wenn es heißt, der Jeep fährt mit hohem Tempo, dann meint man fast, ein Video der Bundeswehr zum Thema Geländefahrten zu sehen. Wie flüssig der Wagen über Schlaglöcher und Unebenheiten hüpft, und wie realistisch das alles aussieht! Hmmmhmmm. Nun ja, heut wird geschwärmt.

Besonders auffällig wird die Qualität, wenn man zum Vergleich Westwoods »Command & Conquer: Renegade« heranzieht. Dort waren die Bewegungen der Fahrzeuge eckig und unbeholfen und Welten von den flüssigen Animationen eines Halo entfernt. Um auch nur annähernd gleichzuziehen, hat Westwood noch furchtbar viel Arbeit vor sich.


Feuert aus allen Rohren, Männer. Geht das nicht schneller? Ich will Euch schwitzen sehen!

»Die Grafik der kämpfenden Soldaten ist so erschreckend lebensecht.«

Wie geht das?

Damit sich das Fahrzeug möglichst echt durch das Gelände bewegt, besitzt es eine Fahrphysik, die sich nicht hinter der eines Rennspiels verstecken muß. Jeder Reifen wird einzeln berechnet und reagiert unabhängig auf Geländeerhebungen. Besonders gut sieht man das bei Unfällen: Gerade noch fuhr der Jeep schwungvoll dahin, im nächsten Moment bringt ein hoher Stein die rechte Vorderseite des Wagens in Wallung. Obwohl sich der Fahrer nach Kräften bemüht, das Fahrzeug wieder unter Kontrolle zu bekommen, gerät es zunehmend aus dem Ruder, schleudert unkontrolliert und fällt aufs Dach. Die bedröppelten Soldaten kriechen kleinlaut aus den Trümmern hervor und betrachten indigniert die Überreste. Eine Polizeistreife kommt vorbei und verteilt ein Ticket für zu schnelles Fahren; weil aber die Strafe so hoch ist, weigern sich die Soldaten zu zahlen und ballern die miesen Ordnungshüter über den Haufen (hahaha, liebe Leser, den letzten Satz ignorieren, war nur ein Scherz, zuviel GTA 2 gespielt). Die Fahrphysik ist also auf jeden Fall gut. Vielleicht wird Bungie sogar einige Spezial-Level ins Spiel integrieren, in denen man gegen andere Jeeps/Gleiter/was-den-Designern-sonst-noch-einfällt heiße Wettrennen fährt. Wir werden sehen. Im Pro-


Ist sie nicht fein, ist sie nicht neckisch? An dieser Kanone werden die Covenants einiges zu knacken haben.


Dieser Fahrer hält den Strahlenschuß aus der Covenant-Waffe für gefährlicher als den Abgrund.

Halo



Es ist nur schwer zu glauben, aber hier handelt es sich um Spielgrafik. An den platten Reifen wird es noch am ehesten ersichtlich. Mit Halo startet Bungie eine neue, massive Offensive hin in Richtung Fotorealismus.

gramm bereits enthalten sind die Verständigungszeichen, die sich die Soldaten (und wohl auch Aliens) untereinander geben, und mit denen das Multiplayer-Spiel auf eine neue Kommunikationsebene gehievt werden soll. Verschiedenste Gesten wie ein Fingerzeig (da drüben ist der Feind),

»Neue Kommunikationsformen im Mehrspieler-Bereich.«

herbei- oder fortwinken in verschiedenen Stärkegraden, die beidarmige Du-mich-auch-Beuge oder alarmierendes Wedeln sollen kompliziertes Eintippen an der Tastatur unnötig machen. Man sieht auch ganz deutlich, ob der Spieler gerade nach unten, zur Seite oder nach oben schaut, weil sich der ganze Kopf wie Körper entsprechend mitdreht. Dadurch wird das Gefühl, sich in einer realen Welt unter realen Kameraden aufzuhalten, verstärkt. Da ist es manchem sicher ganz recht, daß nicht in einer Shooter-Perspektive, sondern Lara-mäßig von schräg hinter der eigenen Figur gespielt wird.

Fabelhafte Aussichten

Bislang wurden vor allem die Engine, Fahrzeuge und Waffen entwickelt. Die Menschen besitzen bis jetzt neben dem Jeep noch einen Panzer, die Aliens einen kleinen Luftkissen- und einen großen Schwebegleiter. Die Panzer lassen gern ein paar Teamkameraden auf dem Seitwerk aufsitzen, die dann im Bedarfsfall abspringen und sich im Umfeld verteilen. Die Gleiter der Covenants sind wendiger und lassen sich von Geländehindernissen nicht aufhalten; dafür wirken sie aber fragiler als die stabilen Fahrzeuge der Menschen.

Waffen gibt es schon sehr viele. Neben der Pistole (ganz genau ist zu erkennen, wie der Schlitten nach jedem Schuß nach hinten fährt und eine neue Patrone aus dem Magazin in den Lauf schiebt) besteht das Arsenal aus Schrotgewehr, verschiedenen Raketenwerfern, Scharfschützengewehr, Flammenwerfer, Messer, MGs und so weiter. Die Covenants besitzen selbstverständlich ihre ureigenen Waffen. Damit auch auf große Entfernung zu erkennen ist, welche Waffe da abgefeuert wurde, besitzt jede eine eigene Schußgrafik wie auch ein Schußgeräusch. Wie sieht das aus? Der Flammenwerfer zündelt nicht ein wenig, sondern massiv, der Schweif abgeschossener Raketen ist lange Zeit zu erkennen und löst sich erst nach und nach in Luft auf. Das Maschinengewehr aber rotzt Patronen aus dem Lauf, als wäre der Tag des jüngsten Gerichts angebrochen. Wer sich an die Hubschrauberszene aus dem Film »Die Matrix« erinnert, hat das richtige Bild vor Augen.



Ein kleiner Schwachpunkt der Grafik-Engine sind Tunnel und Innenräume, deren Darstellung mit dem Rest noch nicht mithalten kann.



Der Mensch hat eine Machete, das Alien ein schönes Lichtschwert; im Nahkampf wird es dieser Soldat schwer haben.

Wie die Missionen und die Steuerung im einzelnen aussehen werden, läßt sich noch nicht sagen. Bungie legte bisher Wert auf revolutionäre Grafik, realistische Bewegung und Fahrverhalten und ausgewogene Mehrspieler-Szenarien. In nächster Zeit wird ein ausgedehnter Single-Player-Modus entwickelt. In sich abgeschlossene Level wird es nicht geben, wie bei »Black & White« reagiert die Geschichte auf die Aktionen des Spielers. Hauptziel ist es, Sie das tun zu lassen, was Sie gerade im Sinn haben und was Ihnen sinnvoll erscheint. Wohl werden Aufträge vorgegeben, werden sie aber nicht erfüllt, gibt es kein Game Over, sondern die Gegner werden stärker, eben weil Sie die Nachschublinie nicht zerstören oder den Vorposten nicht ausheben. Diese Idee, dem Spieler mehr Handlungsfreiheit zu geben, hat auch in der Vergangenheit schon gut funktioniert (»Outcast«).

Wir sind auf jeden Fall sehr gespannt: Ist der Rest des Spiels nur halb so gut wie die Grafik, wird Halo wie Hagelsturm einschlagen. **(uh)**

WAS BEEINDRUCKT BEI HALO AM MEISTEN?

- Jede Figur besteht aus mindestens 2500 Polygonen, hat drei Texturschichten und bewegt sich absolut flüssig
- Die Fahrphysik ist eines Rennspiels würdig
- Unterschiedlichste Waffen, die sich je nach Umgebung anders bedienen lassen. Flammenwerfer unter Wasser?

Ground Control

Ein kleines Land voller Talente: Nachdem Schweden in der Popmusik Akzente setzte, will man nun Ähnliches bei Computerspielen erreichen.

SPIELFAKTEN	
■ **Hersteller:** Massive Entertainment/Havas	■ **Termin:** 1. Quartal '99
■ **Genre:** Echtzeit-Strategie	■ **Besonderheiten:** 3D-Umgebung ■ Kein Basenaufbau ■ Betonung auf Taktik ■ Begrenzte Einheitenzahl ■ Innovativer Mehrspieler-Modus


Explosionen und andere Grafikeffekte machen Ground Control zum Hingucker.

Das südschwedische Ronneby dürfte einer der kleinsten Orte auf dem Erdenrund mit internationalem Flughafen sein. Wer die Landung in der zweimotorigen Propellermaschine überstanden hat, darf vor dem Eingang zur Flughafenbaracke in der Kälte zittern, bis die Passkontrolle überstanden ist.

Auch die Existenz einer Universität in diesem wenige Tausend Einwohner zählenden Ort verwundert den Mitteleuropäer. Gäbe es diese Hochschule jedoch nicht, dann wäre Ronneby nie auf der Landkarte der Spielebranche aufgetaucht. Schließlich wurde die schwedische Spiele-Schmiede »Massive Entertainment« von ehemaligen Studenten der ansässigen Gelehrtenfabrik gegründet. Und dieser Haufen junger Leute ist deutlich ambitioniert, denn sie besitzen den festen Willen, zu einer Konstante im Bereich der elektronischen Unterhaltung zu werden. So werkeln die Jungdesigner beispielsweise derzeit im Auftrag führender skandinavischer Unternehmen an Spielen für Handys, doch ihr Hauptaugenmerk gilt einem noch viel größerem Projekt: »Ground Control«.


Dieser Ordenskämpfer erschreckt wohl gerne kleine Kinder.

Mit einer rudimentären Demoversion hatte man auf der Fachmesse »E3« den Branchengiganten Sierra/Havas auf sich aufmerksam gemacht. Das interessante Konzept, ein Echtzeit-Strategiespiel mit starker Betonung auf Action zu programmieren, konnte Havas derart überzeugen, dass man schließlich einen Entwicklervertrag mit den Newcomern unterschrieb.

Action statt Aufbau

Massive-Gründer Martin Walfisz sieht die herausragendste Besonderheit von Ground Control darin, dass ganz auf Echtzeit-typischen Basenaufbau und Rohstoffgewinnung verzichtet wird. Stattdessen ist eine begrenzte Anzahl von Fahrzeugen und Bodentruppen in den Kampf zu führen. Gerade die taktischen Elemente sollen im Vordergrund stehen: Wer nur einfach mit seinen Einheiten auf den Gegner losstürmt, wird laut Intention der Entwickler Schiffbruch erleiden. Um zu gewinnen, sollten die speziellen Fähigkeiten und Einsatzmöglichkeiten der einzelnen Waffengattungen genauestens bekannt sein und klug kombiniert werden. So müssen Bodenverbände bei einigen Szenarien unbedingt mit Flakeinheiten vor Attacken aus der Luft geschützt werden; insbesonde-


Kampfflieger spielen eine wichtige Rolle.


Sie kämpfen in allen Klimazonen des Planeten.

re das Kommandofahrzeug darf nicht in Gefahr gebracht werden.

Schauplatz der Schlachten ist ein fremder Planet mit dem poetischen Namen Krig-7B, auf dem bedeutende Relikte einer außerirdischen Zivilisation vermutet werden. Zwei rivalisierende Organisationen streiten sich um diese ferne Welt, nachdem die Erde sich gerade erst vom dritten Weltkrieg erholt hat. Nun tragen die Streithähne ihre Konflikte eben auf Kolonie-Planeten aus. Sowohl die mächtige »Crayven Corporation« als auch der größenwahnsinnige »Orden der Neuen Dämmerung« sehen Krig-7B als Schlüssel zur allumfassenden Macht an und zögern daher nicht, Landungstrupps zu entsenden.

Zwei Kampagnen mit jeweils 15 Missionen sind zu absolvieren, während derer sich allmählich die dramatische Hintergrundgeschichte entwickelt. Die Missionsstruktur wird dabei voraussichtlich konventionell-linear verlaufen, ohne dass es zu Verzweigungen im Ablauf kommt. Vor jedem Einsatz statten Sie Ihre Truppen mit der passenden Bewaffnung aus, wobei vorgegebene Maximalwerte nicht überschritten werden können. Neben Panzerverbänden und Bodentruppen ist auch schnelles Fluggerät vorhanden. Nicht alles steht von Anfang an zur Verfügung; erst nach und nach wird der Spieler mit den unterschiedlichen Typen vertraut gemacht.

König der Explosionen

Auf einer Karte wählen Sie unter den möglichen Alternativen die Landezonen aus, in denen die Transporter Ihre Kämpfer absetzen werden. Sofort nach der Landung sollten Sie mit der Erfüllung des Kampfauftrages beginnen. Durch den Verzicht auf jegliche Aufbauelemente lässt der erste Feindkontakt meist nicht lange auf sich warten, und dann hat nur der eine Chance, der seine Truppen richtig anordnet und führt. Satte Explosionen, laut Martin Walfisz ein wichtiges Design-Element, machen aus den Kämpfen einen Augenschmaus. Aber auch die Landschaften und Fahrzeuge sind ein optischer Genuss. Dank frei dreh- und zoombarer Ansicht kommen die Details so gut zur Geltung, dass mitunter selbst die einzelnen Halme der Vegetation zu erkennen sind. Die unterschiedlichen Landschaften wirken dadurch ausgesprochen stimmungsvoll und auch die vorhandenen Gebäude sind durchaus ansehnlich gelungen. Speziell die Gestaltung der Bodentexturen ist vorbildlich und lässt die Gegenden plastisch wirken.


Das Massive-Team mit Martin Walfisz (dritter von unten, rechts außen).

Beim ersten Anspielen reibt man sich zunächst verwundert die Augen, da man solche Grafikeffekte in einem Echtzeit-Strategiespiel bislang noch nicht zu sehen bekommen hat. Wenn Massive Entertainment nun noch ähnliche Mühe in die Missionsgestaltung und Balance investiert, könnte »Ground Control« ein hochspannender Titel werden.

Flotter Mehrspieler-Modus

Selbst der Multiplayer-Modus wartet mit einigen interessanten Ideen auf, wie man sie bislang im Strategiebereich selten gesehen hat. So sind Gegner am schnellsten auszuschalten, indem deren Kommandofahrzeuge in einen Schrotthaufen verwandelt werden. Dieses Vorgehen ist besonders dann effektiv, wenn die feindlichen Streitkräfte stark zersplittert sind und es keinen ausreichenden Begleitschutz gibt. Die Partien wirken alles in allem sehr dynamisch und flott, beim Probespielen manchmal zu flott, denn ein gewiefter Taktiker hat die Mitspieler oft schon nach wenigen Minuten vom Schlachtfeld gefegt.


Flugabwehrgeschütze beharken den Gegner.

Ebenfalls implementieren will man Veteranen-Einheiten, die von Mission zu Mission übernommen werden können, sofern Sie Ihre Feldherrnkünste überleben. Zum Verlauf der Handlung und der Atmosphäre kann zum jetzigen Zeitpunkt noch wenig gesagt werden, ebenso ist unklar, ob die Käufer das neue Konzept zu würdigen wissen. Bislang erfreut sich in Deutschland und Österreich ja gerade der Aufbaupart von »Command & Conquer 3« oder »Age of Empires 2« besonderer Beliebtheit.

Andererseits könnte gerade die Konzentration auf taktische Elemente einen besonderen Reiz haben, zumal wenn die Missionen wirklich nur durch umsichtigen Umgang mit den eigenen Truppen zu bewältigen sind. Technisch jedenfalls gehört Massive Entertainment sicherlich zu den derzeit talentiertesten neuen Spiele-Schmieden. **(tw)**

Sudden Strike

Revisionisten aufgepasst: Wer meint, unter seinem Oberkommando wäre der Zweite Weltkrieg anders verlaufen, der kann seinem Ego jetzt in Echtzeit einen kleinen Nasenstüber verpassen.

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** CDV
- **Genre:** Echtzeit Strategie
- **Termin:** Januar 2000

Besonderheiten: Historischer Hintergrund ■ Vorgegebene Einheiten ■ Realistische Fahrzeuge ■ Luftunterstützung mit Fallschirmjägern ■ Wahl zwischen Wehrmacht und Alliierten



Fallschirmspringer besetzten einen Ort tief hinter den gegnerischen Linien.



Die Ruhe vor dem Sturm: Noch stehen die Panzer auf dem Kasernenhof.

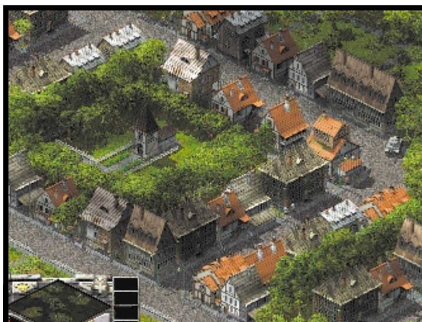
Eigentlich gibt es am Ausgang des Zweiten Weltkriegs nichts herumzudeuteln: Die deutsche Niederlage war so total wie der vorher geführte Krieg und selbst die Mehrheit der Deutschen fühlte sich plötzlich eher befreit, als besiegt. Also gab es eigentlich keinen Grund, sich einen anderen Kriegsverlauf zu wünschen.

Doch wie grausam und sinnlos Kriege auch immer sein mögen - sie faszinieren. Selbst unter Kriegsdienstverweigerern wird lebhaft die Frage diskutiert, ob eine andere Strategie an der Wolga oder der Westfront die Niederlage abgewendet hätte. Andere spekulieren darüber, wie die Alliierten noch rascher nach Berlin hätten vordringen können.

Europa sehen und sterben

Seltsamerweise wurden historische Konflikte bislang selten in Echtzeit-Strategiespielen aufgegriffen. Bis auf die hochkomplexe »Close Combat«-Reihe, sowie Sid Meiers Bürgerkriegsepos »Gettysburg«, wandten sich die Entwickler lieber einer fernen Zukunft oder unproblematischen Fantasy-Welten zu. Schließlich sind geschichtliche Themen nicht nur deutlich heikler, sie erfordern auch einen sehr hohen Aufwand für Recherche zur akkuraten Wiedergabe von Kampfkraft und Schauplätzen.

Die Lula-gestählte Firma CDV scheut solche Schwierigkeiten oder eventuelle Konflikte - angesichts des sensiblen Themas Zweiter Weltkrieg - jedoch nicht. Ein bislang geheimgehaltener Entwickler, in einem ebenfalls nicht näher bezeichneten Land, verpasst derzeit einem Produkt namens »Sudden Strike« den letzten Feinschliff. Beginnend mit dem Russland-Feldzug dürfen Sie - wahlweise auf Seiten der Wehrmacht oder der Alliierten - Panzerfahrzeuge und Infanteristen kommandieren. Die amerikanischen, britischen, deutschen und russischen Einheiten sollen von ihren Eigenschaften her weitgehend den tatsächlich eingesetzten Vorbildern entsprechen. So finden sich im Arsenal der Wehrmacht Tiger- und Panther-Kettenfahrzeuge, der panzerknackende Elephant sowie Haubitzen.



Auch in den Städten finden Kämpfe statt.

Allerdings wird man bei den einzelnen Missionen voraussichtlich auf eine komplett-authentische Simulation der Schlachten verzichten. Stattdessen ließen sich die Entwickler von den Ereignissen inspirieren und schufen auf dieser Basis eigene Einsätze, die sowohl an die Ost-, als auch der Westfront zu absolvieren sind. Selbst die Landung in der Normandie soll nachgespielt werden können - bei dieser Gelegenheit dürften dann auch die angekündigten bis zu 1 000 Einheiten pro Szenario Verwendung finden. Wer den Zweiten Weltkrieg detailgetreu nachspielen möchte, ist hier jedoch Fehl am Platz.


Brücken haben im Spielverlauf hohe taktische Bedeutung.

Winterlandschaft mit Panzer

Die Schlachtfelder sind mit Gebäudekomplexen, Bäumen, Befestigungsanlagen, Flussläufen und sogar Brücken bestückt, die Sie allesamt mit Ihren Geschützen in ihre Bestandteile zerlegen können. Sie dürfen zudem Minenfelder anlegen – respektive aufspüren oder von Pionieren Ponton-Brücken über hinderliche Gewässer spannen lassen.

Infanteristen und Offiziere stehen nicht nur paffend in der Gegend herum, sondern können rasch mit Transportern an die Brennpunkte beordert werden. Panzerabwehr-Kanonen werden mit einem simplen Mausklick an die Lkws angekoppelt und zur strategisch günstigsten Position gezogen. Ohne eine Bedienungsmannschaft sind die Geschütze jedoch völlig nutzlos. Scharfschützen, Sprengstoff-Experten und Panzerfaust-Träger finden ebenso Verwendung wie Sanitätsfahrzeuge.

Die Flugbahn der abgefeuerten Geschosse, sowie deren Wirkung, wird angeblich realistisch berechnet und mit echt wirkenden Explosionen illustriert. Im Winter breitet sich eine Schneedecke über die Landschaft aus, während in den Sommermonaten Grün die vorherrschende Farbe ist. Obwohl ganz auf eine frei drehbare 3D-Darstellung verzichtet wurde, wirkt die Grafik durchaus ansprechend. Irgendwie erinnert die Präsentation den unvoreingenommenen Betrachter an die Panzermodelle, Plastikhäuser und Hartgummi-Soldaten aus Kindertagen.


Deutsche Jagdbomber kreisen bedrohlich über einem Kampfgebiet.

Echtzeit mit Tiefgang

Die einzelnen Missionen sind nicht mit den üblichen Echtzeit-Taktiken zu bestehen. Es gibt keine Einheiten-Produktion, stattdessen müssen Sie meistens mit den vorgegebenen Truppen auskommen und dürfen nur manchmal auf Verstärkung hoffen. In dieser Hinsicht orientierten sich die Designer klar an der Wirklichkeit, bei der ein kommandierender Offizier ja auch nicht einfach neue Rekruten oder Geschütze aus dem Ärmel schütteln kann, sondern auf die Zuteilungen angewiesen ist. Ähnlich verhält es sich mit dem verwendeten Schadensmodell: Ein frontal von einer Panzerfaust getroffenes Kettenfahrzeug ist im Normalfall sofort ausgeschaltet und blockiert dann als ausgebranntes Altmetall die Straße. Daher müssen Sie höchst sparsam mit Ihrem Material umgehen, um nicht schon zu Beginn einer Operation sämtliche rollenden Blechbüchsen in Stahlsärge zu verwandeln.

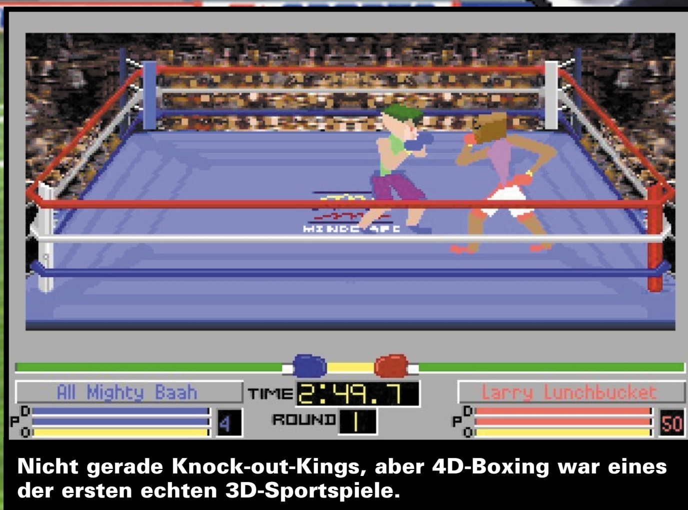

Eine Stadt wird von deutschen Truppen verteidigt.

Hilfreich ist dabei die Luftunterstützung, mit der sich Jagdbomber und Fallschirmspringer anfordern lassen. Sie dürfen nicht nur gegnerische Stellungen mit einem Bombenteppich überziehen, sondern können Fallschirmjäger tief im Feindesland absetzen und so blitzartig wichtige Schlüsselpositionen besetzen. Einige Aufträge sind ohne solche Hilfe von oben gar nicht zu bewältigen. Leider dürfen nur wenige Flugzeuge pro Mission auf den Gegner losgelassen werden.

Die angespielten Einsätze waren knifflig und erforderten ein taktisch sehr umsichtiges Vorgehen, um nicht sofort aufgerieben zu werden. Wenn die Gratwanderung zwischen Realismus und Spielspaß gelingt, dürfte dieser Titel zu den interessantesten Veröffentlichungen der nächsten Monate zählen. Zweifellos wird er aber auch einer der Umstrittensten sein. **(tw)**

Die Weltmeister

Die weltweit besten Sportspiele kommen unbestritten von EA Sports. Wie aber kam der Stein ins Rollen?



Nicht gerade Knock-out-Kings, aber 4D-Boxing war eines der ersten echten 3D-Sportspiele.

Lizenzen und große Namen

EA Sports arbeitet grundsätzlich immer mit den Hauptverbänden und Ligen der entsprechenden Sportart zusammen. So was kostet natürlich Unsummen, garantiert aber die Anwesenheit aller bekannten Athleten in den Spielen. Besonders heikel war die namentliche Verwendung des Basketball-Superstar Michael Jordan, dessen Name und Person urheberrechtlich geschützt ist. Im neuen NBA-Produkt erscheint der mittlerweile im Ruhestand befindliche Überflieger im Legenden-Modus. Neben den Gruppenverträgen stehen auch einzelne Sportler bei EA in der Pflicht. Diese »Cyber-Athleten« tauchen in den jeweiligen Spielen in erweiterten Rollen auf. Dabei nimmt man natürlich gewisse Risiken auf sich. Sportler können sehr schnell beim Publikum in Ungnade fallen, sei es wegen schwacher Leistungen oder – siehe Rodman, Tyson, O. J. Simpson – krimineller Aktivitäten. Für die Zukunft baut EA auf die folgenden Cyber-Athleten:

John Madden
Sport: American Football



Maddens Spielerkarriere bei den Philadelphia Eagles begann und endete 1958 in seinem ersten Jahr mit einer Knieverletzung. Als Trainer gewann er mit den Oakland Raiders den Superbowl und begann dann eine Karriere als Sportkommentator im Fernsehen. Der Mann ist ein praktisch risikofreies Aushängeschild für Electronic Arts Sports. Er regt sich allerdings zu leicht auf und könnte jederzeit einem Herzinfarkt erliegen.



Keine Firmenhistorie über Electronic Arts Sports kann komplett sein, ohne vorher die allgewaltige Mutterfirma zu beschreiben. Electronic Arts wurde 1982 von Trip Hawkins gegründet, der sich bis dahin seine Brötchen als Marketing-Direktor bei Apple Computers verdiente.

Das erste Programm von EA war »Pinball Construction Set« und innerhalb von 12 Monaten nach seiner Gründung veröffentlichte das Unternehmen 34 verschiedene Spiele, mit denen ein Umsatz von stolzen sechs Millionen Dollar erzielt wurde. Diese Zahlen sind allerdings Peanuts im Vergleich zu heute. EA ist seit diesen frühen Tagen zum größten Video- und Computerspiel-Hersteller der Welt herangewachsen. Rund 2 500 Mitarbeiter im amerikanischen Hauptquartier in Redwood City, Kalifornien, sowie Niederlassungen in weiteren 75 Ländern sollen in diesem Jahr mehr als eine Milliarde Dollar erwirtschaften. Kein Wunder, dass man sich die besten Lizenzen leisten kann.

Trip an die Spitze

Trip Hawkins verließ EA 1991 um die 3DO Company zu gründen, behielt aber seinen Posten im Aufsichtsrat bei EA. Doch der Versuch das ultimative Konsolen-System einzuführen scheiterte kläglich. Der Vorzeigetitel für das 3DO-System war damals übrigens »FIFA Soccer 96«. Heute konzentriert sich 3DO hauptsächlich auf PC-Spiele der Reihen »Heroes of Might & Magic«- oder »Army Men«. Erst zwei Jahre später gab Hawkins seine Verbindungen zu EA endgültig auf und reichte das Zepter des Software-Kings an Larry Probst weiter. Hawkins hatte allerdings schon früher die Weichen für EA gestellt und Sportspiele →



Lakers vs. Celtics bewies schon früh den Anziehungswert der NBA-Lizenz. Damals regierten noch Larry Bird und Magic Johnson.

»EA erkannte die Marketing-Power von Coverstars sofort.«











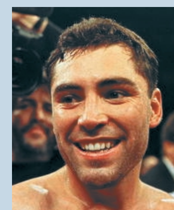
Die FIFA-Serie im Wechsel der Jahre. Jede Version wartete mit einigen neuen Features auf.

Tiger Woods
Sport: Golf



Tiger Woods ist die absolute Sensation im Golfsport. Allein in diesem Jahr gewann er acht Turniere, davon vier in Folge. Woods löste unter amerikanischen Teenagern einen unglaublichen Golfboom aus, ließ die Einschaltquoten für den betulichen Sport in Rekordhöhen schnellen und sorgte dafür, dass die Zuschauer fahnenschwenkend und mit bemalten Gesichtern zu den Turnieren strömen.

Oscar De La Hoya
Sport: Boxen



Der Latino aus Kalifornien hat es faustdick hinter den Ohren und könnte sich schnell vom Sauber- zum Buhmann entwickeln. Mehrere Vaterschaftsklagen und eine Anzeige wegen Vergewaltigung lauern bedrohlich hinter der Sonnyboy-Fassade. Außerdem ist er ein ausgebuffter Geschäftsmann, der von seinen Fans selbst für den Besuch seiner Webseite Geld verlangt. Noch schlimmer: De La Hoya verlor seinen letzten Kampf gegen Felix Trinidad.

Firmenhistorie: EA Sports



Andretti Racing war in Deutschland kein allzu großer Erfolg beschieden.



Glasklare Action auf höchster Zoomstufe in NHL 2000.



Das VCR-Interface gehört mittlerweile zum Standard der EA-Sports-Spiele, hier bei NHL 99.

→ standen dabei immer ganz oben auf seiner Prioritätenliste. Selbst bei 3DO schuf er mit »High Heat Baseball« einen ordentlichen Sporttitel, scheiterte aber ironischerweise an der übermächtigen Konkurrenz, die er selbst gegründet hatte.

Der Übergang von Electronic Arts in das separate Label EA Sports vollzog sich stufenweise und praktisch im Hintergrund. Sportspielen wurden immer schon eine hohe Bedeutung beigemessen, und selbst in den frühen Jahren erschienen eine ganze Reihe von Simulationen zu allen möglichen Sportarten. Grundstein zur Gründung von EA Sports legten Spiele wie »Michael Jordan in Flight«, ein bestenfalls durchschnittliches Three-on-Three-Basketballspiel, »Earl Weaver Baseball« und »Lakers vs. Celtics«, die sich jedoch auf Grund der Popularität der Coverstars hervorragend verkauften. Erstmals fühlten sich auch die Gelegenheits- oder Nichtspieler unter den PC-Usern zu einem Spiel hingezogen. EA erkannte die Marketing-Power solcher Stars sofort, und die Idee für ein separates Sportlabel nahm deutliche Züge an. Wenn ein solches Vorhaben gelingen sollte, musste die Unterstützung der Superathleten und deren Ligen her. Angesichts der gesalzenen Lizenzgebühren und der horrenden Gehaltsvorstellungen der Probanden, war dies jedoch ein sehr risikoreiches Unterfangen. Daher sollten noch einige Jahre ins Land ziehen, bevor diese Idee Wirklichkeit wurde.

Neubeginn in Kanada

Im Jahr 1991 kaufte man die kanadische Firma Distinctive Software, die sich bis dahin als Dritt-Entwickler für EA und andere Publisher verdingte. Dort entstand unter anderem »Test Drive«, dessen Produzent Hanno Lemke heute noch für die »Need for Speed«-Serie verantwortlich ist. Das Unternehmen wurde in EA Canada umgetauft und hier sollten schon bald die populärsten Sportspiele aller Zeiten unter dem EA-Sports-Label entstehen.

Zunächst wandte man sich den typisch amerikanischen Sportarten zu und konnte als ersten Prominenten den Football-Coach John Madden für sich gewinnen. Die Football-Serie war auf Anhieb erfolgreich und so machte man sich auf die Suche nach weiteren gewinnträchtigen Lizenzen. →

»FIFA Soccer entwickelte sich zum erfolgreichsten Sportspiel aller Zeiten.«

Lizenzen und große Namen

Antawn Johnson
Sport: Basketball



Power Forward der Golden State Warriors und bisher unbeschriebenes Blatt. Sein einziges Manko besteht darin, dass er niemals die Popularität eines Michael Jordan oder Shaquille O'Neill erreichen kann.

Eric Lindros
Sport: Eishockey



Der Kapitän der kanadischen Nationalmannschaft und Stürmer bei den Philadelphia Flyers liebt schwere Autos und leichte Mädchen. Auf dem Eis konnte er den hochgesteckten Erwartungen jedoch nie gerecht werden. Lindros ist verletzungsanfällig: In diesem Jahr blutete er bereits in der Vorsaison nach einem Check drei Liter Blut in seine Lunge. Gerüchten zufolge soll er demnächst verkauft werden.

Barry Sanders
Sport: American Football



Sanders ist der Albtraum eines jeden PR-Managers. Der launische und unberechenbare Running Back der Detroit Pistons war in dieser Saison mit seinem Vertrag unzufrieden und bestand auf Neuverhandlungen. Nachdem sein Club dies ablehnte, begab sich Mister Sanders beleidigt in den vorzeitigen Ruhestand. Sehr schlecht für EAs Image!

Interview mit Marc Trennheuser

PC Player: EA Sports hat seine Vormachtstellung bisher immer verteidigen können. Jetzt versucht Microsoft Euch den Rang streitig zu machen. Seid Ihr dagegen gewappnet?
Marc Trennheuser: Davon bin ich überzeugt. Aber es ist richtig, dass der Abstand in qualitativer Hinsicht gerade in jüngster Zeit zwischen den EA-Sports-Spielen und den Produkten anderer Hersteller kleiner geworden ist. Dies bezieht sich aber hauptsächlich auf den grafischen Bereich. Der jedoch weitaus wichtigere Faktor, die Spielbarkeit, resultiert aus der langjährigen Erfahrung der EA-Sports-Entwicklungsteams und ist bislang unerreicht.

PC Player: Die FIFA-Serie ist im Arcade-Soccer unumstrittener Tabellenführer. Management-Sims hingegen werden immer noch von den kleineren Unternehmen erfolgreicher produziert. Plant EA Sports in der Zukunft seinen eigenen Manager zu verbessern?
Marc: Die Manager, die bislang unter dem Label EA Sports veröffentlich wurden, sind in England entstanden. Diese treffen offensichtlich, wie uns die Wertungen zeigen, nicht ganz den deutschen Geschmack – was sehr schade ist, da es sich durchaus um sehr gute Spiele handelt. Wir reagieren jedoch darauf und geben mehr und mehr Informationen an das Entwicklungsteam weiter, um so einen Manager zu bekommen, der hundertprozentig dem deutschen Geschmack entspricht. Darüber hinaus baut EA gerade eine deutsche Entwicklungsabteilung auf und man wird sehen, welche Produkte hieraus in absehbarer Zeit entwachsen werden.

PC Player: Viele FIFA-Spieler würden gerne die tieferen Spielklassen (bis hin zur Regionalliga) in FIFA Soccer sehen. Bestehen darauf Aussichten?
Marc: Die FIFA-Serie entwickelt sich von Produkt zu Produkt immer weiter. Jedes Jahr gibt es weitere neue Features und Verbesserungen. Über die Feature-Liste der nächsten FIFA-Produkte ist mir jedoch noch nichts genaues bekannt.



Marc Trennheuser ist Public Relations Manager bei Electronic Arts Deutschland.

»Die Spielbarkeit der EA-Sports-Titel ist bislang unerreicht.«

PC Player: Während FIFA global ausgelegt ist, konzentriert sich NHL ausschließlich auf die amerikanische Eishockeyliga. Wie stehen die Chancen für die Eingliederung der deutschen Profiliga in einem EA Eishockeyspiel?
Marc: EA hat gerade erst die Bundesliga-Lizenz erworben. Somit ist es auch nicht auszuschließen, dass man sich bei Zeiten auch um die DEL-Lizenz bemühen könnte. Fakten hierzu kenne ich jedoch noch nicht.

PC Player: Welche neuen Features würdest Du persönlich gern in zukünftigen FIFA Produkten sehen?
Marc: Fotorealistische Gesichtstexturen (leider aus lizenzrechtlichen Aspekten zur Zeit nicht möglich) und Regionalligen, so dass ich endlich auch meine Heimatmannschaft, den VFL-Osnabrück, zum deutschen Fußball-Meister machen kann.

PC Player: Mit »NASCAR« und »Andretti Racing« wurden die amerikanischen Autorennen in der Vergangenheit bereits behandelt. Wie sieht es mit der Formel-1-Umsetzung aus?
Marc: Unser Formel-1-Spiel befindet sich zurzeit noch in der Entwicklung und wird voraussichtlich im Laufe des nächsten Jahres erscheinen.

Baseball, Basketball und Eishockey standen ganz oben auf der Liste. Da man sich aber als globales Unternehmen verstand, wurden auch die Nichtamerikaner wie die ballverrückten Europäer berücksichtigt und was lag näher als Fußball?

Man kooperierte bereits 1993 erstmals mit der FIFA, für das Konsolenspiel »FIFA International Soccer«. Der Weltfußballverband – bei weitem nicht so verwöhnt wie die US-Ligen – sicherte wieder die Zusammenarbeit zu und die Arbeit an »FIFA 96« begann. Das Spiel sollte ursprünglich für das 3DO-Konsolensystem erscheinen, dann wollte man erst mal abwarten und weitersehen. Fast eine klare Fehleinschätzung: Die Reaktion der Spieler machte schnell deutlich, dass eine PC-Umsetzung her musste. Der Rest ist Computerspiel-Geschichte. »FIFA Soccer« entwickelte sich nicht nur zum bestverkauften Fußballspiel, sondern auch zum erfolgreichsten Sportspiel aller Zeiten. Daran hat sich bis heute nichts geändert.

Tigerjagd

Die Anfänge der NHL-Serie waren hingegen eher bescheiden. Die PC-Version »NHL 95« konnte nicht auf Anhieb überzeugen. Auch die 96er-Variante zeigte noch einige Schwächen. Im folgenden Jahr etablierte man sich auch mit diesem Produkt an der Spitze.

EA Sports folgte weiter seinem Motto Partnerschaften mit allen großen Sportverbänden zu schließen. Im Laufe der Jahre kamen neben der NFL, NBA, PGA und Major-League-Baseball auch noch NAS- →

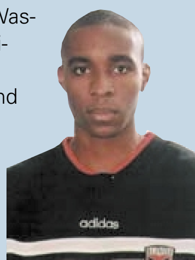
Sami Sosa
Sport: Baseball

Hochsympathischer Sportsmann aus der Dominikanischen Republik, der in jeder Saison neue Rekorde aufzustellen droht und dann am Ende um Haaresbreite scheitert. Hat außerdem den Nachteil bei der Lachnummer der Liga zu spielen, den Chicago Cubs. Fazit: Alle liebe Sami, nur den Home-Run-Rekord sieht man lieber von einem Amerikaner.

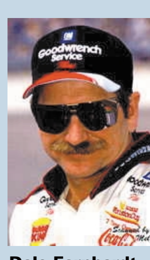


Eddie Pope
Sport: Fußball

Verteidiger bei Washington D.C. United, dem besten Club der MLS und in der Nationalmannschaft. Könnte auch in jeder anderen Profiliga der Welt mitspielen. Ist bisher absolut skandalfrei.



Weitere EAS-Cyber-Athleten:



Dale Earnhardt (NASCAR)



Antoine Walker (Basketball)



Charles Woodson (American Football)

Firmenhistorie: EA Sports



Die Spannung wächst bei Cricket World Cup 99 ins Unerträgliche: Jeden Moment wird das Wicket des Schlagmanns den Wurf des Bowlers treffen... oder so etwas ähnliches.



In den USA erschien FIFA 2000 als Sonderversion mit den Teams der MLS.

CAR Racing, Motocross, Superbikes und der Universitätssportverband NCAA hinzu.

Ein Riesen-Clou gelang EA Sports, als man in diesem Jahr den Golf-Gott Tiger Woods verpflichten konnte. Tigers Popularität in den USA und dem Rest der golfinteressierten Welt kommt nur der von Michael Jordan gleich. Europäische Fans warten schon gespannt auf das kommende Formel-1-Spiel.

»2 500 Mitarbeiter sollen in diesem Jahr mehr als eine Milliarde Dollar Umsatz erwirtschaften.«

Nicht vergessen wollen wir aber auch absolute Gurken, die auf teuren Lizenzen basieren. Die gehören zwar nicht zum EA-Sports-Standard, kommen zuweilen aber vor. Jüngstes Beispiel: Das unsägliche »NASCAR Road Racing«. Gott sei dank verirren sich solche Blindgänger sehr selten ins Repertoire des renommierten Labels.

Je größer sie sind, ...

... desto härter fallen sie, besagt eine alte Binsenweisheit, und mehrere Herausforderer sägten im Laufe der Jahre am EA-Sports-Thron. Bisher jedoch ohne Erfolg. Vor vier Jahren startete beispielsweise VR Sports einen Frontalangriff auf EA Sports, der zum Desaster wurde. Die Abteilung wurde im vergangenen Jahr geschlossen. Jetzt blasen Microsoft, Sony und Activision zum Angriff.

EA Sports weiß sehr wohl, dass man die Führung ebenso schnell verlieren kann wie der 1. FC Köln seinen Bundesliga-Stammplatz, wenn man sich auf seinen Lorbeeren ausruht. Und so versucht man mit jeder neuen Version neue Funktionen und Features einzuführen, um der Konkurrenz eine Nasenlänge voraus zu bleiben.

Dazu gehörten in der Vergangenheit Replay-Funktionen, Motion-Capturing, Emotionen auf den Gesichtern der Spieler, Erweiterung der Management-Elemente, zusätzliche Kontrollfunktionen oder animiertes Publikum.

Im Zeitalter der 3D-Beschleuniger wird es immer schwerer im Grafikbereich deutlich besser zu sein, deshalb wird EA Sports in Zukunft in anderen Bereichen noch härter arbeiten müssen, um seinen Marktanteil zu verteidigen. Bisher gelang ihnen das meisterlich. Freuen wir uns also auf »FIFA 2001«.

(Markus Krichel/mash)



Wenn der Ball ins Gedränge fällt, ist aber was gefällig. Selbst Rugby gehört zum Repertoire von EA Sports.







Kann EA Sports dem Formel-1-Referenztitel »Grand Prix 2« von Microprose gefährlich werden?



Good-bye, 1999!

Ende gut, alles gut!

Was wäre Weihnachten ohne Lebkuchen, Tannenbäume, Schneegestöber, Glühwein und Krippenspiele? Was die Januarausgabe der PC Player ohne die Prämierung der besten Spiele?

Good-bye, 1999!

Die Tage werden kürzer, die Abende in der Redaktion länger. Neben der Horde vorweihnachtlich-neuer Spiele, die um vordere Plätze im aktuellen Test-Teil rangeln, wagen sich die längst besprochenen Titel aus ihren kuscheligen Regalplätzen.

Denn alle wetteifern um den begehrten Preis »Spiel des Jahres« – oder zumindest den des Genre-Spitzenreiters.

Besagte Spiele-Kategorien haben es in sich. Waren es 1997 noch neun, wuchs ihre Zahl im letzten Jahr auf 13 an. Zwölf Monate später ist es noch ein Genre mehr – und vielleicht bald wieder eins weniger: An einem echten Adventure arbeitet kaum noch jemand. Das in dieser Ausgabe getestete »Gabriel Knight 3« (siehe Seite 114) bietet zusammen mit dem geplanten »Simon the Sorcerer 3« die Nachhut der klassischen Puzzeleien, beide schon in schmucker 3D-Grafik.

Der Trend geht ungebrochen zum Action-Adventure, in dem Sie den Hauptdarsteller aus der Ich- oder der von-Hinten-Perspektive durch ungewöhnliche Orte steuern und neben Knobeleien und Gesprächen auch kleine Geschicklichkeitsübungen wagen. Das muss nicht unbedingt schlecht sein, wie Newcomer »Nomad Soul« oder das nervenzerfetzende »System Shock 2« zeigen. Vielleicht verschmelzen Actionspiele, Action-Adventures, klassische Abenteuer und Rollenspiele zu einem Hybrid-Genre? Dann landen wir vielleicht Ende 2000 wieder bei neun Kategorien.

Auf jeden Fall rechnen wir im nächsten Jahr mit vielen Nachfolgern und Nachahmern, besonders im derzeit populären Sektor der Action-Rollenspiele.

Nun genug der Vorrede, Vorhang auf für unsere wie immer hart umkämpften Spitzentitel der Ausgaben 1 bis 12/99. Übrigens: Neben den besten Spielen haben wir noch ein paar andere Schmankerl für Sie zusammengestellt. Schielen Sie mal unauffällig nach links, wenn Sie wissen wollen, welche Artikel das im Einzelnen sind. Und vergessen Sie die große, zweiteilige Verlosung zu unserem siebenjährigen Jubiläum nicht. **(ra)**

SPIEL DES JAHRES

System Shock 2

SPIELSPASS 92

Es herrschte ein erbittertes Hauen und Stechen zwischen den beiden größten Redaktionsfavoriten: »Dark Project: Der Meisterdieb« und **System Shock 2**. Und nur mit dem denkbar knappsten Ergebnis von vier zu drei (nur In-Haus-Spieletester waren stimmberechtigt) setzte sich letzterer durch. Mag der Dieb mit seinen Schleich-Einlagen auch völlig neue Elemente enthalten, System Shock 2 bietet dank seiner drei Charakter-Klassen noch einen Tick mehr. Letztendlich ist es Geschmackssache: Identifizieren Sie sich eher mit einem entstellten Cyborg oder einem verstohlenen Meuchelmörder? Haha. Gratulation in jedem Fall an Looking Glass, der für uns besten Software-Schmiede des Jahres. **(uh)**

Ja wo isser denn, der Preis? Geben Sie diesem Roboter aus System Shock 2 seine Belohnung.



■ **Hersteller:** Looking Glass Studios/Electronic Arts ■ **Test in Ausgabe:** 10/99



Sensationen, Explosionen: GTA 2 ist dieses Jahr das Spiel, in dem am meisten kaputtgemacht wird.

BESTES ACTIONSPIEL

Grand Theft Auto 2

SPIELSPASS 83

Würde man allein vom grafischen oder erzieherischen Potenzial ausgehen, dann wäre **Grand Theft Auto 2** kein Gewinn für die Menschheit. Haushohe Stapel an Autoschrott werden in diesem »Lehrvideo« für den begabten Anarchisten direkt neben die Berge von besiegten Gegnern oder unschuldigen Passanten platziert, die Sie auf Ihrem Weg zum großen Vermögen mit leichter Hand über den Haufen fahren. Da schaudert's Großmutter im Gebein; doch wenn sie ihre Brille aufsetzt, wird sie angesichts der simplen Comic-Grafik wieder beruhigt einnicken. Viele nette Gags am Rande, sieben Gangster-Kartelle, schwungvolle Radiomusik oder die Möglichkeit, sein Dasein ehrenwert und langweilig als Taxifahrer zu fristen, machen GTA 2 sehr spielenswert. Und in der deutschen Version gibt es auch keine Blutlachen mehr. Da wird einem doch gleich ganz weihnachtlich ums Herz. **(uh)**

■ **Hersteller:** Rockstar Games/Take 2 Interactive ■ **Test in Ausgabe:** 12/99



Der Typ im Hintergrund hatte Pech – Sie dürfen sich glücklich preisen, dass es System Shock 2 gibt.

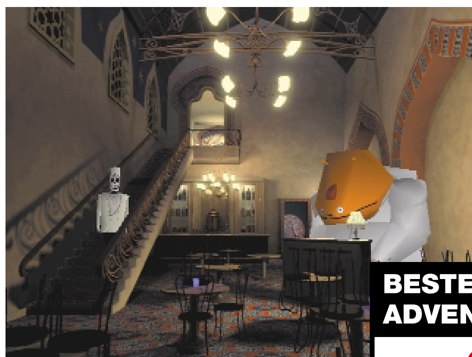
BESTES ACTION-ADVENTURE

System Shock 2

SPIELSPASS 92

Zitter, bibber – mit rechten Dingen geht es nicht zu auf der »Von Braun«, dem gewaltigen Raumschiff, in dem Sie um Ihr Überleben kämpfen. Fröstel, schauder – überall wanken ungestalte Gegner herum, Wortfetzen brabbelnd und nach Ihnen schnüffelnd. **System Shock 2** erinnert sehr an klassische 3D-Shooter, ist aber viel mehr, was sich vor allem in der deutlich komplexeren Steuerung auswirkt. Wahlweise sind Sie zudem als Soldaten-, Hacker- oder PSI-Cyborg unterwegs Die Grafik ist nicht erstklassig, dafür erzeugt das Spiel aber beklemmende Science-Fiction-Atmosphäre. Wie schrieb ein Leser auf dem PC-Player-Web-Pinboard: »Ich habe Angst weiterzuspielen.« Hauptgrund ist die phantastische Sprachausgabe und die makabre Hintergrundgeschichte, in deren Verlauf Sie eine brüchige Allianz mit ihrem ehedem schlimmsten Feind eingehen. **(uh)**

■ **Hersteller:** Looking Glass Studios/Electronic Arts ■ **Test in Ausgabe:** 10/99



Ich schau dir in die Augenhöhlen, Kleines – Manny Calavera hat in Grim Fandango die Sympathien auf seiner Seite.

BESTES ADVENTURE

Grim Fandango

SPIELSPASS 89

Götterdämmerung des klassischen Adventures: Passenderweise spielt **Grim Fandango** von LucasArts im Totenreich. Manny Calavera heißt der knochige Held, den Sie durch schönste Film-Noir-Kulissen dirigieren. Diplomsenser Manny läuft unsterblich verliebt seiner Flamme Meche hinterher, durch Schauplätze, die Humphrey Bogart neidisch gemacht hätten. Und einen Kriminalfall gibt es auch noch: Irgendjemand klaut die besten Tickets in den übernächsten Kreis der Unterwelt - nur wer? Tim »Tentakel« Schaefer bricht in seinem schicken Abenteuer mit mehreren Konventionen: Die Maus hat Pause, gesteuert wird Manny nur per Tastatur oder Gamepad. Dazu blendet die Kamera wie in einem Action-Adventure oft um und sämtliche Figuren sind aus Polygonen zusammengebaut. Macht nix: Mit kniffligen Puzzles, tollen Jazz- und Bebop-Klängen erinnert uns LucasArts zum vorerst letzten Mal wehmütig an die goldenen Tage von Guybrush und Co. **(ra)**

■ **Hersteller:** LucasArts/THQ ■ **Test in Ausgabe:** 1/99



Age of Empires 2 schlug all seine Konkurrenten aus dem Feld.

BESTES ECHTZEIT-STRATEGIESPIEL

Age of Empires 2

SPIELSPASS 88

Schon vor zwei Jahren versetzte »Age of Empires« die Spielergemeinde in Erstaunen: Vor historischer Kulisse wuselten liebevoll animierte Bewohner durch die Gegend, sammelten Nahrung ein und kämpften mit verfeindeten Nachbarvölkern. Diese wohlbekömmliche Mischung wurde beim Nachfolger **Age of Empires 2** nochmals verfeinert. Diesmal geht es ab ins Mittelalter, wo 13 Völker von Ihnen durch die Jahrhunderte geleitet werden können.

Jedes Volk ist mit einigen Vorzügen sowie einer individuellen Spezialeinheit ausgestattet. Andere Spiele mögen innovativer sein, aber keines ist so liebevoll gestaltet wie Age of Empires 2. Speziell der geschichtliche Hintergrund motiviert ungemein. So reiten Sie an der Seite Saladins gegen die Kreuzritter oder schützen die Jungfrau von Orleans. Da verschmerzt man auch gerne das Fehlen des derzeit modischen 3D-Schnickschnacks, zumal die Animationen wirklich lecker sind. **(tw)**

■ **Hersteller:** Ensemble Studios/Microsoft ■ **Test in Ausgabe:** 11/99

Die besten Spiele des Jahres

BESTER EGO-SHOOTER

Unreal Tournament

SPIELSPASS 87

Allzu schwer hatte es **Unreal Tournament** nicht auf den ersten Platz zu gelangen. Dagegen sahen die restlichen Konkurrenten nämlich viel zu blass aus. In keinem anderen Ego-Shooter haben sich beinharte Bots bislang derart schlau anzustellt. Dank ausgefeilter Engine, spektakulärer Grafik und einer gehörigen Portion Spielwitz meißelte sich Unreal Tournament in die Gedenktafel der erfolgreichsten Ego-Shooter. **(jr)**

■ **Hersteller:** Epic Megagames/GT Interactive ■ **Test in Ausgabe:** 9/99



Über die intelligenten Computergegnern von Unreal Tournament wird sich noch so mancher Spieler die Haare ausraufen.



Die niedlichsten Charaktere diesseits der Videospiele finden Sie nur in Rayman 2: The great Escape.

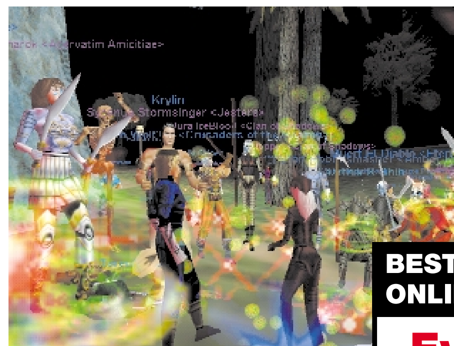
BESTES GESCHICKLICHKEITSSPIEL

Rayman 2: The great Excape

SPIELSPASS 86

Gerade auf dem PC sind Geschicklichkeitsspiele (auf englisch Jump-and-Runs) dünn gesät. Umso mehr freuen wir uns, dass Ubi Soft mit **Rayman 2: The great Escape** ein echter Hammer gelungen ist, der mit entsprechender 3D-Karte besser als in der Konsolen-Version aussieht. Die Grafik, durch die der knuddelige Rayman auf der Suche nach leuchtenden Lums und vier sagenumwobenen Masken rennt, springt, schwimmt, fliegt oder taucht, besitzt definitiv Trickfilm-Qualitäten. Sehr abwechslungsreiche Level, fordernde Zwischengegner, drolligste Typen und eine schmissige Musik lassen Nintendo & Co. alt aussehen. Wer Geschicklichkeitsspiele mag und Rayman 2 verschmäht, dem ist nicht mehr zu helfen. **(ra)**

■ **Hersteller:** Ubi Soft ■ **Test in Ausgabe:** 12/99



Massenveranstaltung: Everquest ist kein Online-Spiel für Einzelkämpfer.

BESTES ONLINE-SPIEL

Everquest

SPIELSPASS 84

Durch sein Fantasy-Szenario ähnelt **Everquest** »Ultima Online«, es unterscheidet sich aber nicht nur durch das konsequent durchgeführte 3D-Design. Während in UO die Spieler selbst ihre größten Feinde sind, steht in Everquest der Kampf gegen die unübersehbaren Monsterscharen in freier Wildbahn und unübersichtlichen Dungeons im Vordergrund - Solospieler haben auf die Dauer wenig Chancen. »Echtes« Rollenspiel bleibt - wie in bisher jedem Online-Spiel – Fehlanzeige. Dafür ist die Atmosphäre sehr dicht, die Technik auf hohem Standard und die Interaktion zwischen den Spielern phänomenal: Everquest ist der derzeitige Maßstab für Online-Rollenspiele. **(Alex Folkers/ra)**

■ **Hersteller:** 989 Studios/Sony Computer Entert. ■ **Test in Ausgabe:** 5/99



In den Straßen von San Francisco rettet kein Franz, sondern nur Vollgas vor der Polizei.

BESTES RENNSPIEL

Driver

SPIELSPASS 86

Selbst abgeklärten, alten Rennfahrern pumpt **Driver** noch kochendes Blei in die müden Quanten - auf der Basis eines hervorragenden Fahrgefühls wird eine höchst anregende Legierung zusammengebraut. Für den dynamischen Zusammenhalt sorgt eine Hintergrundgeschichte, die Sie in vier amerikanische Großstädte der 70er Jahre führt. Sie kutschieren Attentäter oder demolieren mit Ihrem Wagen Restaurants - wie frivol das duftet! Die Mischung ist nichts für Anfänger; schon beim Einstiegstest in der Tiefgarage wird die überforderte Milchzahn-Bagage an Metallvergiftung zugrunde gehen. **(uh)**

■ **Hersteller:** Reflections/GT Interactive ■ **Test in Ausgabe:** 11/99



Wo bitte geht's nach Baldur's Gate? Interplays Ausnahme-Rollenspiel belebt ein totgeglaubtes Genre.

BESTES ROLLENSPIEL

Baldur's Gate

SPIELSPASS 85

Mit **Baldur's Gate** zog sich Interplay Anfang des Jahres an den eigenen Haaren aus dem Sumpf. Auf einmal waren AD&D-Rollenspiele wieder in und sprachen neben »Pool of Radiance«- oder »Eye of the Beholder«-Veteranen einen ganz frischen Fankreis an. Liebevoll gezeichnete Grafik, hohe Regeltreue, viele Schauplätze und eine dreistellige Zahl von Nebenaufgaben sorgten für einen ebenso großen Langzeit-Spielspaß wie Erfolg. Auch in Deutschland, wo eine lokalisierte Fassung (die jedoch durch etwas unglückliche Sprecherwahl abwechselnd für Heiterkeit oder Entsetzen sorgte) die Hitparaden stürmte. **(ra)**

■ **Hersteller:** Bioware/Interplay ■ **Test in Ausgabe:** 2/99

BESTE RUNDEN-STRATEGIE

Jagged Alliance 2

SPIELSPASS 87

Trotz mittelprächtiger Grafik begeisterte **Jagged Alliance 2** die Test-Redakteure: Enormer taktischer Tiefgang sowie die Identifikation mit den einzelnen Team-Mitgliedern sorgten für laute Lobeshymnen.

Nur wer die Gefährten seines Söldnerkommandos sorgfältig auswählt und ausrüstet, hat eine reelle Chance den Zwergstaat Arulco zu befreien. Jagged Alliance erschien übrigens erst in Deutschland, dann in den USA. **(tw)**

■ **Hersteller:** SirTech/Topware Interactive ■ **Test in Ausgabe:** 6/99



Jagged Alliance 2 erringt den Runden-Sieg.



Der Falke schwingt sich auf stählernen Flügeln in den Simulations-Himmel.

BESTE SIMULATION

Falcon 4.0

SPIELSPASS 90

Chefdesigner Gilman Louie (der übrigens mittlerweile für die CIA arbeitet!) verwöhnt anspruchsvolle PC-Piloten in **Falcon 4.0** mit einer detailgetreuen Simulation einer F-16. Das allein wäre nichts besonderes, doch ein komplett dynamisches Schlachtfeld, mit Tausenden beteiligter Einheiten, ist bis heute einzigartig. Fliegen Sie einfach in irgendeine Richtung los, und Sie finden ganz sicher am Boden vorrückende Panzerkolonnen oder Gefechte zwischen Kampfhubschraubern und Transportflugzeuge, die ihre Fracht abliefern wollen. Das alles garnierten die Programmierer mit einer exzellenten Grafik, die allerdings auch ihren Hardware-Preis hat. **(mash)**

■ **Hersteller:** Microprose/Hasbro Interactive ■ **Test in Ausgabe:** 1/99



Freespace 2 ist der beste Weltraumtrip seit Erfindung des Space Shuttle.

BESTE SF-SIMULATION

Freespace 2

SPIELSPASS 86

Mit phantastischen Explosionen, fulminanten Raumschlachten und einer ungeheuer guten Musik beeindruckte uns **Freespace 2**. Sicherlich gibt es keine Render-Beerdigungen wie im »Wing Commander«-Kampf gegen die Kilrathi, doch die vorgelesenen und animierten Missionsbeschreibungen reichen locker ans E-Mail-Briefing in »X-Wing Alliance« heran.

Und wenn Sie die spannende Geschichte um Rebellen und Außerirdische durchgespielt haben, wartet ein Online-Server mit wagemutigen menschlichen Piloten auf Sie. Mal sehen, ob die Roberts-Brüder diese Atmosphäre mit »Starlancer«, dem ersten Spiel unter Microsofts Flagge, überbieten können. **(ra)**

■ **Hersteller:** Volition/Interplay ■ **Test in Ausgabe:** 12/99



FIFA 2000 ist für jeden echten Fußballfan schlichtweg ein Muß.

BESTES SPORTSPIEL

FIFA 2000

SPIELSPASS 90

Mit **FIFA 2000**, dem jüngsten Sproß der legendären Fußball-Serie, haben sich die kanadischen Sportspezialisten wieder mal selbst übertroffen. Perfekte Spielbarkeit für Solisten und Mehrspieler, eine vor Fußball-Atmosphäre nur so knisternde Präsentation mit Fangesängen und fachkundigen Kommentaren bekannter TV-Sportreporter, dazu jede Menge Kabinettstückchen und Showeinlagen auf dem grünen Rasen - Fußballherz, was willst du mehr? Etwa originale Vereins- und Spielernamen von 14 europäischen Ligen, dazu noch Nationalmannschaften und legendäre historische Teams? Sind alle mit von der Partie. **(md)**

■ **Hersteller:** EA Sports/Electronic Arts ■ **Test in Ausgabe:** 12/99



Pharao: Die spaßigste Städtebau-Simulation seit es Mumien gibt.

BESTE WIRTSCHAFTS-SIMULATION

Pharao

SPIELSPASS 87

Kaum eine Zivilisation fasziniert die Menschen so sehr wie das alte Ägypten: Mumien und Pyramiden sind nur einige Facetten bei der Entstehung eines Imperiums im Rhythmus des Nils. **Pharao** fängt diese Atmosphäre wunderbar ein. Sie bauen eine ägyptische Stadt auf, müssen die Götter besänftigen, Landwirtschaft betreiben, Monumentalbauten errichten und nebenbei noch Gegner abwehren. Hinter der einfachen Bedienung versteck sich eine höchst spaßige und dennoch sehr gehaltvolle Wirtschaftssimulation, die den Aufbauklassiker »SimCity« mühelos abhängt. **(tw)**

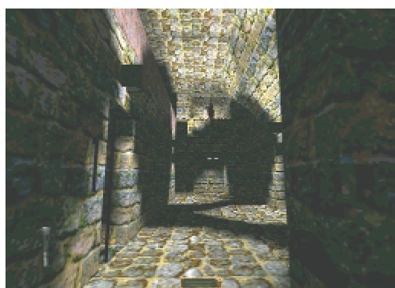
■ **Hersteller:** Impressions/Havas Interactive ■ **Test in Ausgabe:** 12/99

PC PLAYER Good-bye, 1999

Die Spezialpreise

Die Feier geht weiter

Auch in diesem Jahr gab es sie wieder: Spiele, die zwar keine Hauptpreise einheimsen konnten, aber auf die eine oder andere Weise gut oder schlecht von sich reden machten.



Finster, dunkel, Dark Project.

Bester 3D-Schleicher

Bei Licht besehen ist an Garrett, dem schweigsamen Helden aus **Dark Project – Der Meisterdieb** (PC Player 2/99, Spielspaß 91 Punkte), nichts besonderes. Doch hüllt sich der Gute praktisch ununterbrochen in dunkelste Schatten. Seine Umrisse verschwimmen, die ganze Gestalt wabert, Industrial-Klänge aus Satans Grüften betäuben auch unser Ohr. Und plötzlich erkennen wir: Er ist es, der schwarze Heilsbringer! Er stampft mit dem Hufe und – siehe – wieder ist das 3D-Genre um eine außergewöhnliche Variante bereichert worden: 3D-Schleicher. **(uh)**

Beste Missions-CD

Eine gute Missions-CD bietet oft mehr als nur einige mit heißer Tastatur editierte Szenarien. Davon kann bei **Starcraft: Brood Wars** (PC Player 3/99, Spielspaß 85 Punkte) – der bis dato einzig erwähnenswerten Erweiterung des Echtzeit-Strategieknallers »Starcraft« – aber beileibe keine Rede sein. Für jede der drei abgespaceten Rassen, die sich in den Tentakeln liegen, gibt es eine spannende Kampagne nebst neuen Einheiten und Landschaftsformen. Über die mittelprächtige Präsentation sehen wir da gerne gnädig hinweg. Wichtiger als jeglicher optischer Talmiglanz ist nämlich ein perfekt austariertes und ideenreich variiertes Missionsdesign, wie es eben Brood Wars zu bieten hat. **(md)**



Verteilungskämpfe im Weltall: Starcraft Brood Wars.



Fang den Spieler mit Fußballfieber – dem ersten Kicker mit Maussteuerung.

Die bizarrste Steuerung

Schliessen Sie mal kurz Ihre Augen und stellen sich vor, Sie würden eine flinke Fußballsimulation mit der Maus steuern. Ja, ich sagte Maus. Wer bei **Fußballfieber** aus dem Hause Topware (PC Player 6/99, Spielspaß 9 Punkte) den Ball rollen lässt, erlebt das zweifelhafte Vergnügen eines bizarren Verfolg-und-Klick-den-richtigen-Wuselmann-an-Spielchens. Na, haben sich Ihre Pupillen vor Entsetzen geweitet? Dann stimmen wir sicherlich darin überein, daß alleine schon die absurde Idee preisverdächtig ist – geschweige denn deren Realisierung. **(md)**

Beste deutsche Produktion

Fast einsam hielt Blue Byte die Fahne deutscher Spiele-Entwickler hoch: **Die Siedler 3** (PC Player 1/99, Spielspaß 85 Punkte) ist einer der wenigen Qualitäts-Titel aus unseren Landen, die gemessen an internationalen Maßstäben überzeugen. Auch im dritten Teil entfalten die Wuselwichte ihre bewährt suchterzeugende Wirkung. Da unsere österreichischen Nachbarn im Bereich Spiele-Entwicklung inzwischen deutlich mehr auf der Pfanne haben als die meisten deutschen Programmierer, werden wir im nächsten Jahr wohl die beste alpenländische Produktion prämieren. **(tw)**



Qualität aus Mülheim: Die Siedler 3.

Unerotischstes Spiel

»Wo sich die tumben Lulas räkeln, da will ich niemals sein. Sie turteln hier, sie stöhnen dort, ich könnt vor Triebstau schrein.« Es soll ja einige unverdrossen Erregte geben, die sich von **Wet Attack** (PC Player 8/99, Spielspaß 32 Punkte), der Verkörperung abgrundtiefer Stammtisch-Erotik, irgendeinen Lustgewinn versprechen. Da schau her: So niedrig kann das Niveau gar nicht werden, als dass sich nicht doch jemand fände, für den es gerade richtig ist. RTL 2 macht mit dieser Politik Millionen; wer würde es da CDV übel nehmen, auf den gleichen Zug aufzuspringen. **(uh)**



Endlich mal ein Spiel, indem mindestens zehn nackte Männer sinnlos auf- und abrennen.

Cryo-Mitleidspreis

Peinlich war es Anfang 1999, als wir den Programmierern des Science-Fiction-Spiels **Mankind** zusahen, die mit der angeblich endgültig fertigen Version nach München kamen. Nur wenige verträumte Stunden später die totale Niederlage: Geht nicht! Dass Mankind kurz darauf im Laden stand, war eine Frechheit, bis heute gibt es keine lauffähige Version. Ja, ja, aber auch wir haben Gefühle. Mitleid ist eins davon. **(uh)**



Wenn es denn liefe, würde Mankind heute so aussehen.



Die Tänzerin sucht unternehmungslustige Käufer; sind Sie einer?

Newcomer des Jahres

Eine Mischung aus Adventure, 3D-Shooter und Prügelspiel – dazu noch eine stimmungsvolle, äußerst erwachsene und anspruchsvolle Geschichte. Mit **The Nomad Soul** (PC Player 12/99, Spielspaß 84 Punkte) gelang den absoluten Nobodies von Quantic Dreams aus Frankreich ein hoffentlich erfolgreicher Wurf. Noch ist die Spielebranche nicht völlig verknöchert, noch gelingt es neuen Teams, potente Geldgeber zu finden. Wie lange noch? Das hängt auch von Ihnen ab. **(uh)**

Schlechtestes Spiel

Der Test von **Speedy Zone 2** (PC Player 1/99, Spielspaß 7 Punkte) war wirklich äußerst vergnüglich. Obwohl wir uns schwere Sorgen um den Standort Deutschland hätten machen sollen: Wo solche Programme entstehen, da kann es Hochtechnologie im Grunde nicht geben. Andererseits: Das Dahinschleichen auf trübem Asphalt hat etwas Meditatives und könnte therapeutisch genutzt werden: »Schwester, alle anderen Mittel versagen. Geben Sie dem Patienten eine Dosis Speedy Zone 2.« **(uh)**



15 Schadenspunkte? Junge, mehr als doppelt soviel wie die Wertung.

Überflüssigster Aufguss

Vier Jahre hat Ikarion an diesem lendenlahmen Nachfolger des einstigen Fußballmanager-Highlights »Hattrick« herumgewerkelt und dabei mehrere Entwickler-Teams verschlissen. Das Resultat entspricht jedoch eher einer Karikatur des Vorgängers, obwohl der Hersteller es optimistisch auf den Namen **»Hattrick Wins«** (PC Player 12/99, Spielspaß 46 Punkte) taufte. Mit solch einem Aufguss kann man sich nur lächerlich machen, zumal die ersten 15 000 Exemplare mit einem dicken Bug ausgeliefert wurden. So nicht, meine Herren! **(tw)**



Hinein in die Abseitsfalle: Hattrick! Wins

Hype des Jahres

Klar, Lara Croft zierte öfter die Plakatwände und wirbt selbst für Frauenzeitschriften, aber der Hype um **Command & Conquer 3: Tiberian Sun** (PC Player 11/99, Spielspaß 83 Punkte) war in der Computerspiele-Presse erheblich größer. Kein anderer Titel füllte bislang so viele Seiten mit Spekulationen, Gerüchten und Andeutungen. Das fertige Produkt war zwar gelungen, reichte jedoch nicht an die hohen Erwartungen heran, die im Vorfeld von Westwood geweckt worden waren. In gewisser Weise erinnerte dies die Kritiker an den ähnlich lautstarken Star-Wars-Rummel. **(tw)**



Abgesang auf eine Legende: C&C 3.



Endlich mal etwas Neues unter den Sternen: Homeworld.

Originellste Spielidee

Es gibt sie noch, die echten Innovationen: **Homeworld** (PC Player 11/95, Spielspaß 85 Punkte) kommt ganz ohne eine Zahl im Titel aus, die sonst die derzeitige Flut an Nachfolgern kennzeichnet. Wer bislang dachte, 3D-Echtzeitstrategie beschränkt sich auf frei drehbare Schlachtfelder, den belehrt dieses Spiel eines Besseren. Aus buchstäblich allen Richtungen attackieren die gegnerischen Raumschiffe Ihre Flotte und gönnen Ihnen keine Atempause. Zudem überzeugen die spannende Hintergrundgeschichte und das gelungene Missionsdesign. Daher freuen wir uns schon auf »Homeworld 2«, den dann logischen Anwärter für den Titel »Bester Nachfolger des Jahres«. **(tw)**

Übelste Filmlizenz-Verballerung

Da sage noch einer, Schotten seien geizig: Ohne mit der Wimper zu zucken, verpulverte der schottische Entwickler Red Lemon Unsummen für die **Braveheart**-Lizenz, nur um ein praktisch unspielbares Produkt mit dem erfolgreichen Filmtitel zu schmücken. Der Spielspaß ist hier kürzer als ein Schottenrock, wenngleich die Liste der Möglichkeiten beeindruckend klingt. Trotz Verpflichtung eines Nachfahre des schottischen Nationalhelden William Wallace als Berater, ist vom Rebellengeist nichts zu spüren. Trotz 3D-Grafik wirkt Braveheart (PC Player 9/99, Spielspaß 45) eher wie ein ödes Buchhaltungsprogramm. **(tw)**



Tote Hose unterm Schottenrock: Braveheart.

PC PLAYER
Good-bye, 1999
Die Redaktions-Bilanz

8 Männer und ein Jahr

Wenn wir mal gerade keinen Test schreiben, spielen wir. Oder lesen ein Buch. Oder hören eine CD. Oder gehen ins Kino. Oder tun wenigstens so.



Roland Austinat

Spiele des Jahres
- Dark Project: Der Meisterdieb
- System Shock 2
- Baldur's Gate
- Rayman 2: The great Escape
- Freespace 2

Buch des Jahres
- Seeing behind the masks (Jim Toombs)

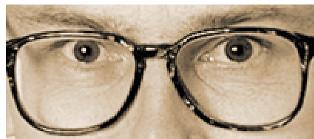
CD des Jahres
- The essential Tony Bennett

Film des Jahres
- Reine Nervensache

Enttäuschung des Jahres
- Keine Camping-Erlaubnis und Matsch-Wege auf Kauai

Spruch des Jahres
- Alles Raubritter!

Größter Wunsch für 2000
- Mehr Zeit in San Francisco



Manfred Duy

Spiele des Jahres
- Alpha Centauri
- Panzer General 4
- Heroes of Might & Magic 3
- Civilization: Call to Power
- FIFA 2000

Buch des Jahres
- Die Herren der Runen: (David Farland)

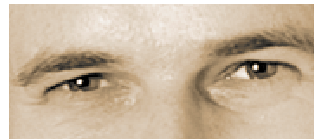
CD des Jahres
- Live on two legs (Pearl Jam)

Film des Jahres
- Bube, Dame, König, Gras

Enttäuschung des Jahres
- Bayern – Manchester (1:2!)

(Blödester) Spruch des Jahres
- Hat Strom eine Farbe?

Größter Wunsch für 2000
- Handy-Verbot für S-Bahn-Benutzer



Henrik Fisch

Spiele des Jahres
- Descent 3
- System Shock 2
- Rayman 2: The great Escape
- Heretic 2
- Half-Life deutsch (immer noch)

Buch des Jahres
- Ich war ein Roboter (Wolfgang Flür – Kraftwerk)

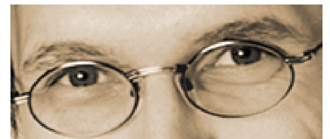
CD des Jahres
- CD1 (Pole)

Film des Jahres
- Die Matrix

Enttäuschung des Jahres
- Star Wars: Episode 1

Spruch des Jahres
- Alles wird gut!

Größter Wunsch für 2000
- Mehr Verständnis und Freundlichkeit unter den Menschen



Udo Hoffmann

Spiele des Jahres
- Baldur's Gate
- Jagged Alliance 2
- Powerslide
- System Shock 2
- Driver

Buch des Jahres
- Eine Pfarrerstochter (George Orwell)

CD des Jahres
- Stoosh (Skunk Anansie)

Film des Jahres
- Die Matrix

Enttäuschung des Jahres
- Unser neues Großraumbüro

Spruch des Jahres
- Die Renten sind sicher!

Größter Wunsch für 2000
- Auch sichere Rente haben zu wollen



Jochen Rist

Spiele des Jahres
- System Shock 2
- Unreal Tournament
- Quake 3 Arena
- Rayman 2: The great Escape
- Descent 3

Buch des Jahres
- Inside Intel (Tim Jackson)

CD des Jahres
- The Globe Sessions (Sheryl Crow)

Film des Jahres
- Die Matrix

Enttäuschung des Jahres
- Wann wird's mal wieder richtig Sommer?

Spruch des Jahres
- Schiffschaukelbremser, Omavorlasser, Kühlschrankenteiser ...

Größter Wunsch für 2000
- Eine Zeitreise ins Jahr 1998



Martin Schnelle

Spiele des Jahres
- System Shock 2
- Falcon 4.0
- Driver
- Dark Project: Der Meisterdieb
- X-Wing: Alliance

Buch des Jahres
- Die Asche meiner Mutter (Frank McCourt)

CD des Jahres
- Bandits (Soundtrack)

Film des Jahres
- Die Matrix

Enttäuschung des Jahres
- Keine Überschall-Verkehrsflugzeuge

Spruch des Jahres
- »Wir haben das Wahlergebnis verstanden.«

Größter Wunsch für 2000
- Mehr Flugsimulationen, weniger Abstürze



Stefan Seidel

Spiele des Jahres
- Dark Project: Der Meisterdieb
- Age of Empires 2
- Shadow Man
- Need for Speed 4: Brennender Asphalt
- Pharao

Buch des Jahres
- PC Player Jahrgang 1999

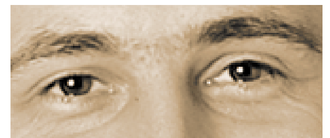
CD des Jahres
- Quiet Revolution (Chris de Burgh)

Film des Jahres
- Die Matrix

Enttäuschung des Jahres
- Die ewige Diablo-2-Release-Verschiebung

Spruch des Jahres
- Bis Montag muss das fertig sein!

Größter Wunsch für 2000
- Mehr gemeinsame Zeit mit meiner Freundin



Thomas Werner

Spiele des Jahres
- Age of Empires 2
- Rollercoaster Tycoon
- Return to Krondor
- Midtown Madness
- Pharao

Buch des Jahres
- Ganz normale Männer (Christopher Browning)

CD des Jahres
- Time to say Tschüss (Lassie Singers)

Film des Jahres
- Sonnenallee

Enttäuschung des Jahres
- Noch immer kein Australien-Urlaub

Spruch des Jahres
- Der Spruch musste ja kommen!

Größter Wunsch für 2000
- Endlich Australien-Urlaub



Album '99: Bilder eines Jahres

Das siebte Player-Jahr

Ohne die Player-Historie wäre kein Jahresrückblick komplett. Auf geht´s im Schnelldurchlauf durch die Höhen unf Tiefen der letzten zwölf Ausgaben.

1/99



Dicke Dinger?

Kennt jemand noch die Heino-bei-McDonalds-Werbung? Nicht? Auch egal: Auf satten 296 Seiten PC Player fanden sich vor einem Jahr sage und schreibe 50 Spieltests. Ausserdem erlebte das PC-Player-Logo nach knapp sechs Jahren ein zweites Re-Design. Ergebnis: Jetzt passt der bunte Schriftzug in eine Zeile – mehr Freiheit für Manny Calavera aus »Grim Fandango«.

Menschen und Sensationen

Willkommen in der Familie – zu unserem Gruppenfoto vor einem Jahr baten wir so ziemlich jeden auf das Foto, der auch nur entfernt etwas mit PC Player zu tun hat. Brixie, Hund von Duke Köglmayr, nahm neben Steffi auf dem Sofa Platz und machte Millionen männlicher Player-Leser eifersüchtig. Erstmals mit dabei: Stefan Seidel und Jochen Rist, unsere inzwischen anerkannten Experten für den Player's Guide, beziehungsweise den Hardware-Teil.

Es stand in PC Player

»Ein bisschen erinnert mich ja Lara Croft an Verona Feldbusch: Sie ist in aller Munde, aber keiner weiß so recht warum.« (Udo Hoffmann sinniert über den innovationsarmen dritten Teil von »Tomb Raider«.)



Eines Tages, vielleicht auch nie, werde ich Dich um einen Gefallen bitten ...

2/99



Der Bi-Ba-Baldurmann

»Baldur's Gate« schmückte den Titel n einer entschärften Fassung – Oberfiesling Sarevok wirkte auf die Cover-Beurteilungskommision zu düster. Düster auch das neue Papier, das sich knisternd und nach Farbe riechend unter den Fingern wellt. Tipp: Nicht in der prallen Sonne liegen lassen, sonst wird es so gelb wie die Wohnzimmer-Tapete eines Kettenrauchers. Indes startete Volker Schütz eine studienbedingte Schreibpause, sein alter Kollege Alex Brante meldete sichals freier Mitarbeiter zurück.

Davon schreiben sie nie etwas ...

Das Leben eines Redakteurs ist abwechslungsreich und spannend. Oder kennen Sie einen Beruf, in dem Sie öfter mit Fell und Bärenkrallenkette vor der Kamera stehen müssen? Eben, wussten wir's doch. Dieses Foto entstand bei den Dreharbeiten zu den »Drei von der Prüfstelle vor 10 000 Jahren« im Vormonat.



»Wir wollen ein paar Knochen und ein Fluchtmammut – oder euer Boss stirbt!«

Es stand in PC Player

»Gegen Future Cop L.A.P.D. nimmt sich der neueste Action-Streifen aus Hollywood wie ein polnischer Autorenfilm aus.« (Roland Austinat ist vor lauter Explosionen hin und weg.)

3/99



Spiel(en) ohne Grenzen

»Wer soll das alles nur spielen?« fragte sich der Editorial-Schreiber dieses Monats. Tja, gute Frage: »Alpha Centauri« und »SimCity 3000« können sich durch irre Komplexität noch heute sehen lassen.
Außerdem startet der Hype des Jahres, besser bekannt unter dem Namen »Command & Conquer: Tiberian Sun«, seinen ersten, ausführlichen Preview-Anflug.

Mick, bist du das?

Mal ehrlich: Kommen Ihnen diese Typen rechts im Bild nicht irgendwoher bekannt vor? Ob Elsa für ihre Werbung wirklich Mick Schnelle (Ex-PC-Player) und Peter Steinlechner (Ex-Power-Play) engagieren konnte, bleibt ein Mysterium der Neuzeit.

Es stand in PC Player

»Im Mittelalter hätte Hanse-Urvater Ralf Glau die Landratten von Ari Data für diese Minusleistung sicherlich kielgeholt«, so Manfred Duys erboster Kommentar zu »Hanse 1480«.



Wenn Spieler zu sehr testen – rette sich, wer kann!


4/99

Duell der Giganten

Tja, eigentlich hätten ja drei Bilder auf den Titel gehört, aber wer hätte gedacht, dass »Unreal Tournament« nicht nur ein sehr tolles Spiel, sondern auch eher fertig werden würde als die beiden Konkurrenten »Quake 3 Arena« und »Daikatana«? PC Player intern: Mit Nicole Radewic erhalten sowohl Manfred, als auch Martin Unterstützung in Sachen Vollversions-Beschaffung und Aktuell-Teil.

3D: Die nächste Generation

Im Hardware-Teil tauchten erstmals Infos zu den neuesten 3D-Wundern auf: Voodoo 3, TNT2 und Savage4 sollen mehr Polygone umherwirbeln als jede andere Karte zuvor. Doch die Savage4 konnte sich nicht durchsetzen, heute gibt es schon den TNT2-Nachfolger GeForce 256, während Voodoo-Karten ihre Vormachtsstellung verloren haben. Apropos Grafik: Aus ungeklärten Gründen erscheinen zahlreiche Bildschirmfotos in dieser Ausgabe in schrägen LSD-Falschfarben.


Neue 3D-Karten braucht das Land.

Es stand in PC Player

»Die beigelegte Reliquie, die lizenzierte Nachbildung eines Gehörknöchelchens des heiligen Giesbert, kann gerade bei Protestanten nur minimal punkten.« (Thomas Werner darf in der Wirtschaftssimulation »Urbi et Orbi« endlich einmal Papst sein.)


5/99

Goldesel

Nach dreijährigem Dienst wird das Aussehen von Gold- und Platin-Player milde verschlimmbessert. Indes setzt Activision den »Civilization«-Namen erneut als Lizenz zum Gelddrucken ein: Der Civ-2-Klon »Call to Power« erscheint. Roland Austinat reist derweil auf Umwegen zur Skywalker-Ranch nach Kalifornien, wo er weder George Lucas noch greifbares Infomaterial zu den zwei Episode-One-Spielen zu sehen bekommt.

Emulier' mich!

Bislang galten Emulatoren als krudes Spielzeug schräger Retro-Freaks aus den 80ern. Dies änderte sich schlagartig, als zuerst Connctix die »Virtual PlayStation« für den Macintosh fertig stellte und zwei Hobby-Programmierer den N64-Emulator »Ultra HLE« im Internet veröffentlichten. Während Sony gegen Connectix durch alle Instanzen klagte (und stets verlor), verschwand der Ultra HLE nur später aus dem Netz.


Mario auf dem PC? Der 64-Emulator »Ultra HLE« macht's möglich.

Es stand in PC Player

»300 PS aus zwei Litern Hubraum? Das schafft Papis Opel nicht«, desillusioniert Udo Hoffmann im »T.O.C.A. 2«-Test.


6/99

Fortsetzung folgt

Sicher der Trend des Jahres 1999: Nachfolger beliebter Spiele sind in. Klappt nicht immer: »Jagged Alliance 2«, unser Runden-Strategiespiel des Jahres, macht noch einen Heidenspaß, bei »Lands of Lore 3« fragt sich Tester Udo Hoffmann, was die Jungs von Westwood dabei geritten hat: »Die angekündigte Rollenspiel-Revolution ist zum lauen Sturm im Wasserglas verkommen.«

Zugeschaut und mitgebaut

PC-Fachhändler Joergensen führt auf seiner norddeutschen Hallig sensationelle Rechner-Aufrüstaktionen mit dem Vorschlaghammer durch. Ein Kamerateam der Multimedia-Leserbriefe ist Zeuge des erstaunlichen Treibens. Außerdem macht Joergensen mit seinem durch Mark und Bein gehenden Gesang den inzwischen im Untergrund lebenden Schlagerstar Udo Hoffmann ernsthafte Konkurrenz.


Sensationell: PC-Fachhändler Joergensen demonstriert, wie man seinen Rechner kostengünstig aufrüstet.

Es stand in PC Player

»Diablo 2 wird kommen – so etwa zwischen August und Oktober«, meint Bill Roper von Blizzard.


7/99

I love L.A.

Nach zwei Exkursionen ins schwüle Atlanta kehrt die Über-Messe E3 in ihre Laich-Gewässer zurück. Die Kollegen Austinat, Duy, Radewic, Schnelle und Werner steigen im historischen Biltmore-Hotel ab und machen mit einem Riesenschlitten Downtown Los Angeles unsicher. Ach ja, einen Messebericht schreiben sie nebenbei auch noch. Wegen ungünstiger Redaktionsschluss-Termine an einem Laptop im Hotelzimme – leider keine Parties.

Andere Länder, andere Sitten

Ein Abstecher in die zwielichtige Welt der internationalen Kriminalität findet seinen Weg auf unsere CD. Die Kollegen der Prüfstellen aus England, Frankreich, Italien und Deutschland bringen unseren Lesern die oft grausamen, unmenschlichen Indizierungspraktiken der Nachbarländer nahe bringen.


So indiziert Italien.

Es stand in PC Player

»Das Kap der guten Hoffnung sieht den pazifischen Untiefen vor San Diego frappierend ähnlich. Muss am Wasser liegen.« (Roland Austinat preist »Virtual Deep Sea Fishings« realistische Grafik.)



Krieg der Kassen

Einen Monat nach der amerikanischen Kinopremiere materialisieren die Spiele zum neuer Episode 1 auch in Deutschland. Ist das Rennspiel um die fixen Podracer noch ganz passabel, enttäuscht das Action-Adventure »Die dunkle Bedrohung« über alle Maßen. »Stünde nicht Star Wars auf der Schachtel, würde kein Hahn nach diesem Titel krähen«, meint ernüchtert Tester Roland Austinat. Besser, man greift zu einem wirklich guten Action-Adventure wie »Outcast«.

Voodoo-Zauber

Den Marketing-Vogel schoss in diesem Jahr ganz klar Acclaim mit den »Shadow Man«-Goodies ab – darunter ein Voodoo-Teddy.



Ideen haben diese Marketingleute ...

Es stand in PC Player

»Die Icon-Leiste ist jetzt unten angeordnet«, freut sich Thomas Werner über die entscheidende Neuerung in »Dungeon Keeper 2«. (Vorsicht, Ironie!)



Altweibersommer

Nachdem sich das Sommerloch lange geweigert hatte, aus seiner Versenkung zu erscheinen, wagte es sich diesen Monat doch hervor. Titelthema »Hidden & Dangerous« schafft es durch KI-Mängel und flaue Bedienung nicht, in 80er-Spielspaß-Regionen vorzudringen. Freudige Überraschung des Monats: PC Player gehört nun zum Future Verlag und wird zur Ausgabe 11 gehörig auf Vordermann gebracht.

Ein alter Bekannter?

Ziemlich bizarr, was uns in diesem Monat unter die Finger kam. Der »Web.it« ist eine Art Laptop ohne Monitor, dafür jedoch mit eingebautem Commodore-64-Emulator. Besser im laden stehen lassen. Für nur 800 Mark bekommen Sie einen gebrauchten 64er mit mehr Zubehör.



Ein 486er mit C64-Emulator? Sachen gibt's ...



Trubel ohne Jubel

Der Hype des Jahres, kurz vor dem Höhepunkt: Angeblich aus Angst vor Raubkopierern dürfen wir »Command & Conquer: Tiberian Sun« nicht vor dem Erscheinungstermin testen. Während die Massen in die Läden strömen, testen wir ausführlichst den dritten Teil der C&C-Saga für die nächste Ausgabe – und sind nicht der Meinung, dass die Wertung mit einer »9« beginnen sollte.

Abenteuerlich

Zusammen mit den Kollegen der anderen Future-Zeitschriften geht's zum Überlebenstraining nach Österreich. Ganz Verwegene wagen Canyoning, eine Extrem-Sportart, bei der nur Tage zuvor mehrere Menschen ihr Leben ließen prost Mahlzeit.

Der Rest wagt sich auf ein Schlauchboot, das durch reißende Wellen gesteuert werden will. Besorgtere Player-Redakteure warten an einem sicheren, trockenen Ort auf die Rückkehr der Paddelkünstler.



Ahoi! Die Player-1 ist klar zum Gefecht.



Überraschung!

Mit neuem Logo und neuem Layout geht PC Player in die Wintersaison. Nach seiner Auszeit steigt Volker Schütz wieder ins Team der freien Tester (Alex Brante, Monika Lechl, Thierry Miguet) ein. Schickes Papier, schicker Preis, schicke Artikel: Die überwiegende Anzahl der Leser ist hochzufrieden. Anlässlich unseres Titelmotivs schickten wir »Diablo«-Fan Stefan Seidel zu Blizzard: Nun soll das Spiel im Januar 2000 erscheinen. Abwarten.

Guru-Meditation

Partnerzeitschrift PC Gamer aus den USA versorgt uns mit einem Artikel zu den 30 bekanntesten Spiele-Gurus, der vom zuständigen Redakteur auf Hawaii übersetzt wird – auf einem iMac ohne Umlaute. Da lacht die Schlussredaktion ...



Spannende Sache: Spiele-Gurus beim kollektiven Fototermin.



Hail to the King, Baby!

So schön die letzte Ausgabe aussah: Durch die sehr kurze Vorlaufszeit schlich sich mehr als ein Druckfehler ins Heft. Zeit für Manfred Schmidt, unseren neuen Textchef – Vorgänger Oskar Dzierdzinski kümmert sich ausschließlich um unsere Homepage. Auf dem Titelbild springt Duke Nukem aus einer roten Blümchentapete, im Heft melden sich die Entwickler von 3D Realms nach einjähriger Funkstille zu Wort.

Umzugsfreuden

Auf Wiedersehen, Poing: Schon zum Mal verpackten wir unsere Redaktion in handliche Umzugskartons. Aus dem einsamen Zonenrandgebiet ging es ins pralle Leben direkt nach München. Dafür müssen wir aufs Alpenpanorama verzichten – wir können's gerade noch verschmerzen. **(ra)**



Udo Hoffmann trotzt Unruhe und Lärm.

PC PLAYER Welcome, 2000

Der Ausblick

Blick in die Kristallkugel

Was bringt uns das neue Spiele-Jahr? Wann kommt »Diablo 2« – wenn überhaupt? Die PC-Player-Kristallkugel hört alles, sieht alles, weiß alles.

JANUAR

Die Jahr-2000-Krise findet nicht statt – das einzige Problem besteht für die Redaktion darin, genügend Spiele-Tests zusammen zu bekommen. Große Enttäuschung: Blizzard-Mann Bill Roper verkündet, dass sich »Diablo 2« nur noch »ein letztes Mal« verschieben wird – auf den nächsten Monat.


Bill Roper, Blizzard

FEBRUAR

München versinkt in einer weißen Schneepracht. Eigentlich das richtige Wetter für eine zünftige »Diablo 2«-Partie im Netzwerk. Bill Roper ist zuversichtlich: »Wir hatten letzten Monat nur ein winziges Problem mit der Installationsroutine, das inzwischen behoben wurde.

Während ich spreche, werden die CDs in die Schachteln gepackt und für den Versand vorbereitet.«

MÄRZ

Eidos kündigt eine Missions-CD zu »Tomb Raider 4« an, »Laras Abenteuer auf den Osterinseln«. Für kleinere Kunden (Schülerausweis-Kopie genügt) gibt es dazu kostenlos das Ubi-Abenteuer »Laura und das Geheimnis der Diamanten«. Und was macht »Diablo 2«? Bill Roper: »Wir haben Probleme, die Plastikfolie für die Verpackungen aufzutreiben – ein Liefer-Engpass. Wir tun unser bestes.«

APRIL

Thomas Werner ruiniert mit seiner bizarren Anwendung, einer Osterei-Bedruckungssoftware, den Redaktionsdrucker. Nur knapp gelingt es, die Ausgabe fertig zu stellen. Bill Roper überrascht die Presse: »Da wir noch immer auf die Plastikfolie warten, haben unsere Programmierer die Zeit genutzt, um Diablo 2 noch weiter zu verbessern. Wir sind zuversichtlich, das Spiel im Mai ausliefern zu können.«

MAI

Die Sensation auf der E3: Keine Spur von »Diablo 2«. Statt dessen dreht sich einsam und verlassen ein »Diablo 3«-Logo auf dem Blizzard-Messestand. Mehr nicht. Die Redaktion besucht die PC-Gamer-Kollegen in San Francisco: Bei einer Alcatraz-Tour sperrt Udo Hoffmann versehentlich sich und die ganze Reisegruppe in einer Isolationszelle ein.



JUNI

Überraschungsauftritt: Bill Roper besucht PC Player, im Schlepptau Blizzard-Berater Steve Meretzky, der schon vor zwei Jahren das »Warcraft Adventure« beerdigt hatte. Meretzky: »Diablo 2 war trotz der Änderungen grafisch unausgereift. Wir haben die Steuer-Symbole völlig überarbeitet und daher eine Versionsnummer ausgelassen, wie damals Microsoft mit DirectX 4.0.«

JULI

Marketing-Probleme: nVidias neue 3D-Grafikkarte heißt »Extreme GeForce«. Klingt auch für Acclaims Anwälte verdächtig nach »Extreme G« – die Produktion der von allen Entwicklern heiß begehrten Karte verzögert sich.

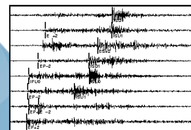
Pünktlich ist hingegen »Warcraft 3«, das sich wie geschnitten Brot verkauft. Vielleicht wegen der beiliegenden, spielbaren »Diablo 3«-Demo?

AUGUST

Sommerpause: Immense Temperaturen jenseits der 30-Grad-Marke machen der Redaktion zu schaffen. Jochen Rist ist bei allen hochbeliebt – schreibt er doch an einem Artikel zum Thema »Übertakten jenseits der 1-Gigahertz-Grenze mit handelsüblichen Kühlschränken«. Bill Roper ist hingegen noch immer für niemanden zu sprechen, sein Aufenthaltsort selbst engsten Verwandten nicht bekannt.

SEPTEMBER

Erdbeben in Südkalifornien: Neben Los Angeles liegt auch das gesamte Blizzard-Hauptquartier in Schutt und Asche. Und darunter liegt das Auslieferungslager mit 200 000 fertig verpackten und in Plastikfolie eingeschweißten Diablo-3-CDs. Und der Server mit dem »Diablo 3«-CD-Master. Und Bill?



OKTOBER

Der Trend der letzten ECTS setzt sich fort: Nach der teuren E3 haben die Hersteller so kurz vor dem Weihnachtsgeschäft weder Zeit noch Geld für einen aufwändigen Messestand. Auch Blizzard fehlt. »Das gesparte Geld stecken wir in unser neues Büro, und natürlich in Diablo 3, das passend zum Weihnachtsgeschäft erscheinen wird«, so Blizzards Pressesprecher.



NOVEMBER

Bill Roper ist wieder da. Wärter finden ihn, deutlich abgemagert, in einer von unbekannten Tätern abgesperrten Zelle auf Alcatraz, wo er sich nur von Wasser und Keksen ernährt hatte. Noch auf dem Weg ins Krankenhaus murmelt er erschöpft: »Endlich kann der Feinschliff an Diablo 3 weitergehen.« Vor dem neuen Blizzard-Gebäude verbrennen aufgebrachte Fans »Diablo 1«-Schachteln.

DEZEMBER

Neue Schlappe für nVidia. Ihre »GePolice« genannte 3D-Karte der übernächsten Generation macht Psygnosis, Entwickler von »G-Police«, sauer. Auch diese Karte wird wohl nicht mehr in diesem Jahr erscheinen. Kurz vor Druckbeginn meldet Bill Roper: »Blizzard ist stolz, bekannt geben zu dürfen, dass »Diablo 3« als weltweit erster Titel wirklich erst im nächsten Jahrtausend erscheint.« **(ra)**



GEBURTS

Pc Player hat Geburtstag: Das verflixte 7. Jahr steht an. Verflixt schwierig ist auch unser Preisrätsel, dass wir aus diesem Grund veranstalten.



TAGSQUIZ

■ Curse of Monkey Island ■ Starcraft ■ Panzer General 4 ■ System Shock 2 ■ Wing Commander: Prophecy ■ Tetris ■ Tomb Raider 4 ■ Dark Project: Der Meisterdieb ■ Commandos ■ Homeworld ■ Days of Oblivion 2 ■ Shadow Man ■ Outcast ■ Mech Warrior 3 ■ Driver ■ Need for Speed 4 ■ Grim Fandango ■ FIFA 2000 ■ Alpha Centauri ■ Diablo 2

GEBURTS

DIE PREISE

Ein herzliches Dankeschön an alle Hersteller, die sich beteiligt haben.

Fantastisch! Die Firmen waren so spendabel, dass die Preise gleich für zwei Gewinnspiele reichen. Den Rest vom Fest verlosen wir in der nächsten PC Player. Ein kleiner Tip am Rande: Wer sich an beiden Verlosungen beteiligt, verdoppelt seine Gewinnchancen auf die mit Sternchen(*) gekennzeichneten Hauptpreise.



Labtec*

So richtig Krach kann man mit dem Computer nicht machen. Die Bilder hängen immer noch unbeschädigt an der Wand, der rüstige Rentner unter uns klopft noch nicht mit dem Stock an.
Ha! Ein Missstand, der nicht sein muss. Mit dem »ATX 5820« kriegen Sie garantiert jeden Opi an die Decke. Dafür sorgt der Subwoofer mit seinen fähigen Satelliten. Endlich können auch Sie im Soundrausch schwimmen. Labtec sei Dank.

Iiyama*

Ein **Monitor von Iiyama** darf in keinem Haushalt fehlen. Ob Sie nun Spiegeleier auf der Bildröhre kochen oder ihn als Handtuchhalter nutzen: Das kleidsame, praktische Gerät macht immer eine gute Figur. Unbelehrbare schließen das 19''-Gerät »Vision Master Pro 450« sogar an den PC an. Tss, tss. Sachen gibt's. Vielleicht liegt es an der qualitativ hochwertigen Streifenmaske und den 115 Hertz Leistungsfähigkeit.





Creative Labs*

Creative Labs, führender Hersteller von Soundkarten, Lautsprechern und anderen Dingen, spendiert gleich drei große Pakete:

■ Hometheatre-Paket
Desktop Theatre DTT 2500
PC DVD Encore Kit
SB Live Player 1024
3D Blaster Riva TNT2 M64

■ Spieler-Paket
Game Pad Cobra USB
3D Blaster GeForce 256 Annihilator«
SB Live Player 1024
FPS 2000

■ Audio-Paket
SB Live Platinum
Soundworks FPS 2000
3D Blaster Riva TNT2 M64



THQ*

Dass die beneidenswerte Firma THQ »LucasArts« vertritt, lässt sich bei dieser Verlosung kaum übersehen. Es wird gespendet:

■ »Star Wars Episode 1«-Paket
Mit den Spielen: Die dunkle Bedrohung, Magie eines Mythos und Racer, 1,7m großer Qui-Gon-Jinn-Figur, großes Poster, Yedi-Kaffetasse, Mousepad und andere Star-Wars-Devotionalien.

■ Drei »Indiana Jones«-Pakete
Spiel: Indiana Jones und der Turm von Babel; Indi-Taschenlampe, T-Shirt, diverse Poster und natürlich die Video-Kollektion mit allen drei Filmen.

■ Fünf »Sinistar Unleashed«-Pakete
Spiel: Sinistar Unleashed in einer Oversized-Box inklusive Poster und »schwebendem« Kugelschreiber.

■ Fünf »X - Beyond the Frontier«-Pakete
Gleichnamiges Spiel mit T-Shirt und Poster

TAGSQUIZ



Ubi Soft*

Die gutherzige Firma Ubi-Soft hatte ebenfalls die Spendierhosen an:

■ **Zwei »Tonic Trouble«-Fanpakete**
Spiel: Tonic Trouble, eine blinkende Figur (wie groß, ist noch nicht raus), T-Shirt und Puppe

■ **Drei »Hype - The Time Quest«-Fanpakete**
Spiel: Hype - The Time Quest, ein 1,2m hohe Figur, Playmobil Badeschaum (lecker), Poster und Schlüsselanhänger

■ **Fünf »Rally Chamionship«-Pakete**
Spiel: Rally Championship, gleichnamiges T-Shirt, Poster, Kappe

■ **Fünf »Shadow Company«-Fanpakete**
Spiel: Shadow Company in einer Spezialsonderbox, Feuerzeug, Platoon (was immer das ist), Uhr und T-Shirt



Havas*

Von Havas gibt es **zehn Spiel-Pakete**, die es in sich haben. Sie enthalten jeweils diese preisgekrönten Spiele:
Starcraft
Starcraft Brood Wars (Zusatz-CD)
Half Life (deutsche Version)
Homeworld
Pharao



Topware

Drei Topware-Pakete, diese enthalten jeweils:
Spiel: Earth 2150, Earth 2150-Shirt und Gorky 17



Kosmos

Der Brettspiel-Hersteller Kosmos verlost **zehn Mal das Brettspiel »Sternenfahrer«**. Eine unbezahlbare Aufwertung erfahren diese Spiele per Signierung durch Ihren Autor und langjährigen PC-Player-Leser Klaus Teuber. An dieser Stelle einen lieben Gruß. Mensch, Klaus, alter Spiele-Erfinder!



Activision

Activison möchte EA zu gern den Titel Sportspielkönig abnehmen. Und verlost deshalb:

■ **Fünf Activision-Pakete, bestehend aus jeweils:**
NHL Championship 2000 inklusive Eishockeypuck
NBA-Basketball-2000 und T-Shirt
und als Bonus
Battlezone 2 inklusive Telefonkarte



Diamond

Diamond beteiligt sich mit einem **Multifunktions-Paket** an unserem Jubiläums-Quiz. Dieses enthält: Den MP3-Player Rio PMP 300, die Grafikkarte Viper II und das Modem HomeFree

Eidos

Dem Spieletitan Eidos ist das Wörtchen »Merchandising« nicht fremd, ihre kultigen Markenartikel gehören sicherlich zu den begehrtesten Trophäen vieler Spielefreaks:

Ein »Lara Croft«-Verehrungspaket, bestehend aus Handtuch, zwei T-Shirts und Statue.

Als echten Verlosungs-Höhepunkt gibt es eine hochwertige, echte **Redskin-Lederjacke.**



Die Preise, die nicht mit einem * gekennzeichnet sind, gibt es nur in dieser Ausgabe zu gewinnen.

GEBURTS

DIE PREISE



Hasbro

Ist das Internet das Medium der Zukunft? Na klar, sogar Boris Becker ist schon drin! Und Hasbro drängt mit Macht beziehungsweise gleich fünf reinen Internet-Spielen hinterher.

Daher gibt es gleich **50 mal das Internet-Spiele-Paket** mit den Titeln: X-Com, Fußball, Classic Games, Flottenmanöver und Cluedo. Vielleicht hat Bobbele die auch.



Labtec

Zusätzlich zum Boxen-Hauptpreis spendiert Labtec noch **drei Mal die LCS 2414**. Nicht ganz so vulminös wie das Monster »ATX 5820«, aber aller Ehren wert.

FIRST BUSINESS TRAVEL INTERNATIONAL

4First

Auch der Reiseveranstalter First scheint die PC Player zu lesen. Wie sonst könnte sich ein kleiner, feiner **Reisegutschein im Wert von 400 Mark** in unser Heft verirren? Einzulösen in jedem First-Reisebüro.



Amigo

Unsere Freunde vom Amigo-Verlag haben nicht nur viele tolle **Baldur's Gate-Systeme** in petto, sondern auch »normale« **Brett- und Kartenspiele**:

Fünf Roborally
Fünf Space Beans
Fünf König der Elfen
Fünf Wizard



Blue Byte

Mit diesen fünf Paketen wird gesiedelt, bis der Arzt kommt:

■ **Jedes Packerl enthält:**
Siedler 3
Siedler 3 Missions-CD
Das Geheimnis der Amazonen
(2. Missions-CD)
T-Shirt und Pin.

TLC

Für alle tapferen Kampfpiloten:
Fünf Simulationen
Flanker





PC Fun

Unser Lieblings-Softwarehändler PC Fun (Danke Tom) war auf Anfrage spontan bereit, die Verlosungsaktion zu unterstützen:

Es gibt fünf Warengutscheine über 80 Mark (sozusagen ein PC-Spiel nach Wahl).



Koch Media

Schnell, komplex,
aus deutschem Haus:

Zehn Autobahnraser 2
Fünf Kicker - Der Fußballmanager



Saitec

Vom Hardware-Hersteller gibt es:

Einen Cyborg 3D USB, ein Cyborg Pad und ein R100-Lenkrad.

Die Preise, die nicht mit einem * gekennzeichnet sind, gibt es nur in dieser Ausgabe zu gewinnen.

TAGSQUIZ

DIE FRAGEN

Sie glauben doch wohl nicht, dass es genügt, ein paar läppische Figuren in einer Collage zu erkennen? Nein, nein, nein. Bei weitem nicht, meine Damen und Herren, das reicht nicht.

Teilnahme-Bedingungen

Nehmen Sie die Postkarte von Seite 133 zur Hand. Wie Sie sehen, haben wir dort bereits 20 Spielenamen aufgeführt. Aber nur zehn dieser Spiele kommen auch in der Jubiläums-Collage, die Sie auf Seite 86/87 finden, auch vor. Kreuzen Sie die richtigen an.

Desweiteren sollten Sie noch die nebenstehenden zehn Fragen beantworten, die richtigen Lösungen ankreuzen und samt der Postkarte (Achtung: Frankieren!) an uns senden.

Einsendeschluss ist der

07. Januar 2000.

Die Preise werden unter den Einsendern mit den meisten richtigen Antworten verlost, der Rechtsweg und die Teilnahme von Mitarbeitern des Future Verlags und deren Angehörigen ist wie immer ausgeschlossen.

Besonderheit

Mit diesem Gewinnspiel nehmen Sie automatisch an zwei Verlosungen teil. Die sechs mit einem Stern (*) gekennzeichneten Hauptpreise wandern nämlich in einen zweiten Gewinn-Zieh-Topf. Wer dort einen Preis abräumen will, muß sich entweder an diesem ODER an dem in der nächsten PC Player ausgelobten Preisrätsel beteiligen.

1. Welcher der nachfolgenden Namen ist der Titel eines erst kürzlich erschienenen Render-Adventures?
A: Amazone
B: Ankerzone
C: Amazonas
D: Amerzone

2. Zu welcher Veranstaltung wird Manny Calavera zu Beginn des Adventures »Grim Fandango« geschickt?
A: Massendemonstration
B: Massenvergiftung
C: Massenselbstmord
D: Massenpsychose

3. Wer war der Spieledesigner von Magic Carpet?
A: John Romero
B: Louis Castle
C: Peter Molyneux
D: Richard Garriott

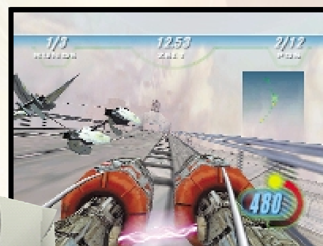
4. Was antwortet der zweite Kopf des doppelköpfigen Trolls bei Warcraft 2 auf den Satz »Ich bin bereit«?
A: Ich bin breit.
B: Aber ich nicht.
C: Jau, Käptn.
D: Ohne mich, Alter.

5. Welcher der nachfolgenden Titel ist der Name eines Actionspieles, in dem sich alles um Vampire dreht?
A: Legacy of Pain: Soul Raver
B: Legacy of Hain: Snow Racer
C: Legacy of Kain: Soul Reaver
D: Legacy of Vain: Slow Weaver

6. In welchem Rennspiel dürfen Sie Ihre Gegner auch mit Waffengewalt bekämpfen?
A: Star Wars Episode 1: Racer
B: Need for Speed 4
C: Re-Volt
D: Grand Prix Legends



Manny im Smoking. Er hat bei der Massenorgie mächtig abgesahnt ...



Ballern Sie die Gegner über den Haufen. Aber in welchem Spiel?



»Pizza Syndicate« hatte einen berühmten Vorgänger. Wie hieß er?

7. Auf unserer Cover-CD 1 finden Sie im Verzeichnis Videos drei Soundfiles (mit Explorer öffnen). Hören Sie sich den zweiten an. Aus welchem Spiel stammt er?
A: Simon the Sorcerer
B: Secrets of Monkey Island
C: Interstate ’76
D: Total Annihilation

8. Wie hieß der Vorgänger von »Pizza Syndicate«?
A: Pizza Company
B: Pizza Tycoon
C: Pizza Connection
D: Pizza Gigant

9. Welche dieser vier deutschen Spielefirmen gibt es in Wirklichkeit gar nicht?
A: Blue Byte
B: Piranha Bytes
C: Ikarion
D: Liontail

10. Auf unserer Cover-CD 1 finden Sie im Verzeichnis Videos drei Soundfiles (mit Explorer öffnen). Hören Sie sich den dritten an. Aus welchem Spiel stammt er?
A: Earth 2150
B: Command & Conquer 3: Tiberan Sun
C: Warzone 2100
D: Age of Empires 2: The Age of Kings

PC PLAYER SPIELETESTS

Unabhängig, unbequem, unbestechlich – beim Spieletesten kennt unsere Redaktion kein Pardon. Wir verraten Ihnen außerdem, was diesen Monat bei uns privat angesagt ist.

GLORREICHE SIEBEN


ROLAND AUSTINAT

Das waren noch Zeiten: Anno 1993 konnte ein gewisser Roland Austinat einfach so bei US-Firmen wie Interplay oder Virgin Interactive vorbeistiefeln. Die Designer waren hocherfreut ob des Gastes aus fernen Landen und präsentierten stolz selbst den hintersten Bürowinkel.

Heutzutage ist es einfacher, den Endgegner eines Rollenspiels zu plätten, als durch diverse ganz, ganz wichtige Presse- und Marketingmenschen einen Besuchstermin vermittelt zu bekommen. Tja, die Branche ist im Rekordtempo erwachsen geworden.

Davon kündet auch die mitwachsende Flut an Spielen, die im Schnitt immer besser wird. Bei explodierenden Produktionskosten - beispielsweise dreistelligen Dollar-Millionen (!) für »Final Fantasy 8« - achten die Hersteller eben verstärkt auf Qualität. Recht so! Dumm nur, dass unsere Freizeit in den letzten sieben Jahren nicht proportional mitgewachsen ist. Nie fiel es uns so schwer, alle spannenden Spiele komplett zu meistern. Andererseits ... das könnten Sie eigentlich übernehmen, oder nicht?

Auf die nächsten sieben Jahre!

Roland Austinat



Rusty Buchert und Jay Patel führten Star Trek: Judgement Rites 1993 noch selbst vor.

SPIEL DES MONATS



170 **Quake 3 Arena**

Der 3D-Shooter des Jahrtausends? Wir testen id Softwares neues Wunderwerk.

Das PC-Player-Testteam



ROLAND AUSTINAT (ra)

- **Lieblings-Genre**
(Action-)Adventures, Rollenspiele
- **In meinem CD-Player**
ramuntcho matta: 2 l'amour
- **Auf der Privat-Festplatte**
Freespace 2
Nomad Soul
Rayman 2
- **Auf meinem Nachttisch**
Bengt af Klintberg: Der Elefant auf dem VW
- **Ich freue mich auf**
Planescape Torment
Ultima Ascension



MANFRED DUY (md)

- **Lieblings-Genre**
Strategie, Wirtschaftssimulationen und Aufbauspiele
- **In meinem CD-Player**
Depeche Mode: Rare Trax
- **Auf der Privat-Festplatte**
Heroes 3: Armageddon
Panzer General 4
NHL 2000
- **Auf meinem Nachttisch**
Raymond Feist: Schlangenkriegsaga
- **Ich freue mich auf**
Black & White
Warcraft 3



HENRIK FISCH (hf)

- **Lieblings-Genre**
3D-Action
- **In meinem CD-Player**
Tori Amos: To venus and back
- **Auf der Privat-Festplatte**
System Shock 2
Creamware-Pulsar-Software
Cubase VST 3.7
- **Auf meinem Nachttisch**
Richard G. Lyons: Understanding Digital Signal Processing
- **Ich freue mich auf**
Black & White
Duke Nukem Forever

So werten wir

Um ein geflügeltes Wort zu strapazieren: Auch und gerade bei unseren Tests ist letztlich entscheidend, was hinten herauskommt. Denn dort, sprich am Ende eines jeden Spieletests, prangt unser Wertungskasten, der darüber Auskunft gibt, ob das zuvor besprochene Produkt sein Geld auch wert ist.

PC PLAYER WERTUNG

Grafik	70
Einstieg	70
Steuerung	80
Sound	30
Komplexität	70
Multi-Player	50
SPIELSPASS	78

GRAFIK
Schöne Aussichten oder hässliches Geruckel? Die »Grafik«-Wertung verrät Ihnen, wie es um die visuellen Reize des besprochenen Spiels bestellt ist.

EINSTIEG
Aller Anfang ist schwer. Das muss aber nicht sein. Je höher die »Einstieg«-Wertung, desto schneller kommen Sie mit dem Programm zurecht.

STEUERUNG
Idealerweise ist sie so lecker-leicht, dass sich das Programm fast von selbst spielt. Undurchsichtige Options-Wüsten ernten hingegen wenig Punkte.

SOUND
Hier gibt es Punkte für spannende Soundeffekte und mitreißende Musik, die zum Geschehen passt. Komposition und Technik beeinflussen die Punktzahl mächtig.

KOMPLEXITÄT
Viele abwechslungsreiche Level, Varianten oder ein Editor sind die Schlüssel zu einer hohen Wertung in Sachen »Komplexität«.

MULTI-PLAYER
Wie hoch ist der Zusatz-Lustgewinn, wenn mehrere menschliche Spieler antreten? Unsere »Spielspaß«-Wertung bezieht sich explizit auf die Solo-Spielfreude!

SPIELSPASS
Die sechs oben genannten objektiven Bewertungskriterien haben natürlich einen gewissen Einfluß auf die Gesamtwertung. Noch viel wichtiger ist allerdings, ob ein Spiel letztlich Spaß macht oder eben nicht. Daher ist für uns der Spielspaß auch das ausschlaggebende Bewertungskriterium.

GOLD PLAYER PC PLAYER

DAS PC PLAYER PRÄDIKAT

Was für die Filmindustrie der »Oscar«, ist für uns der »Gold Player«. Mit dieser Trophäe würdigen wir all jene Spiele, die eine Spielspaß-Wertung von 85 an aufwärts erreicht haben. Um diese Kandidaten entbrennen in aller Regel die heißesten Rededuelle innerhalb der Redaktion. Denn vor der Vergabe dieser begehrten Auszeichnung muss sich neben dem Haupttester zumindest noch ein zweiter Redakteur für die Vergabe des »Gold Player« stark machen. Einen kleinen Einblick in die aktuellen spielerischen Sympathien der Redakteure gewährt übrigens unsere Index-Seite.

PC Player wertet generell auf einer Skala von 1 bis 100. Bei den kleineren Sub-Wertungen Grafik, Sound, Einstieg, Komplexität, Steuerung und Multiplayer beschränken wir uns auf Zehner-Schritte. Die Spielspaß-Wertungen werden hingegen in unseren Redaktionskonferenzen auf den Punkt genau zurechtgeschmirgelt – wobei dort natürlich der Haupttester das letzte Wort hat. Bei hochklassigen Kandidaten schaut sich stets ein zweiter oder gar noch ein dritter Redakteur das Spiel an. In diesem Fall prangen oftmals gleich mehrere Meinungskästen in einem Artikel. Die können (und sollen) sich durchaus widersprechen, denn bekanntlich sind die Geschmäcker ja verschieden – und dies gilt nicht nur für die einzelnen Leser, sondern im gleichen Maße auch für die PC-Player-Redakteure.

Wertungsskala

0-19	katastrophal
20-39	schlecht
40-49	mäßig
50-59	durchschnittlich
60-69	ordentlich
70-79	gut
80-89	sehr gut
90-100	genial



UDO HOFFMANN (uh)

■ **Lieblings-Genre**
Klarer Fall: Rollenspiele
■ **In meinem CD-Player**
Smash Mouth: Astro Lounge
■ **Auf der Privat-Festplatte**
Descent 3
Thief Gold
Homeworld
■ **Auf meinem Nachttisch**
Lawrence Norfolk: Lemprière's Wörterbuch
■ **Ich freue mich auf**
Colin McRae 2
Planescape: Torment
Halo



JOCHEN RIST (jr)

■ **Lieblings-Genre**
Ego-Shooter
■ **DVD des Monats**
Contact
■ **Auf der Privat-Festplatte**
Quake 3 Arena Demo
Rayman 2
Trickstyle
Delta Force 2
■ **Auf meinem Nachttisch**
Ein Rubik's Cube
■ **Ich freue mich auf**
Opposing Force
Ultima IX
Halo
Team Fortress 2



MARTIN SCHNELLE (mash)

■ **Lieblings-Genre**
Simulationen, Ego-Shooter, Rennspiele
■ **In meinem CD-Player**
Hans Zimmer: Millenium
■ **Auf der Privat-Festplatte**
Interstate '82
Delta Force 2
Rainbow Six: Rogue Spear
■ **Auf meinem Nachttisch**
Patrick Robinson: Nimitz Class
■ **Ich freue mich auf**
Falcon 4.0
Ultima 9
C&C: Renegade



STEFAN SEIDEL (st)

■ **Lieblings-Genre**
Action-Rollenspiele, Rennspiele
■ **In meinem CD-Player**
Hooters: Greatest Hits
■ **Auf der Privat-Festplatte**
Pharao
Driver
Fifa 2000
■ **Auf meinem Nachttisch**
Drei Wecker (sonst verpenne ich)
■ **Ich freue mich auf**
Diablo 2
Planescape Torment
Black & White



THOMAS WERNER (tw)

■ **Lieblings-Genre**
Strategie, 3D-Action
■ **In meinem CD-Player**
Music from the Ages (Ensemble Studios)
■ **Auf der Privat-Festplatte**
Pharao
Shadow Company
GTA 2
■ **Auf meinem Nachttisch**
Doktor Erich Kästners lyrische Hausapotheke
■ **Ich freue mich auf**
Black & White
Halo
Dark Reign 2

Interstate ’82

■ **Hersteller:** Activision ■ **Testversion:** Beta vom November ’99 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multi-Player:** 2 bis 4 (Internet), bis 6 (Netzwerk) ■ **3D-Grafik:** Direct3D ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/233, 32 MByte RAM, Direct3D-Karte ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium II/350, 64 MByte RAM, 16MByte-Direct3D-Karte

Tanken Sie Ihren Wagen auf und kaufen Sie neue Munition – auf amerikanischen Highways ist wieder die Hölle los.



Massenschlacht! Die A-Gruppe verfolgt uns mit ihrem Van, während der Fahrer des Golfcaddys rechts schon aus seinem Gefährt ausgestiegen ist. (800x600, alle Bilder Direct3D)



So muß eine De Landau aussehen: Gut bewaffnet und mit Fahrer.

FAKTEN

- 17 Missionen
- Sieben Schnelleinsätze
- Zwei Trainings-missionen
- 26 Autos
- 80er-Jahre-New-Wave-Soundtrack
- Drei Multiplayer-Modi
- Heavy-Gear-2-Grafikengine
- Render-Zwischen-sequenzen
- Force-Feedback-Unterstützung

Die Zeit verändert die Menschen zuweilen krass: Die einen wandeln sich vom Alt-68er zum erfolgreichen Manager, die anderen resignieren still und drehen depressiv die Däumchen.

Taurus, einstiger Lehrmeister von Groove Champion, hat sich nach den Geschehnissen in »Interstate ’76« zur Ruhe gesetzt. Jede Nacht muss er an den Tod von Grooves Schwester Jade denken, den er nicht hatte verhindern können. Groove, nach wie vor für das Asphaltkrieger-Netz tätig, ist einer heißen Sache auf der Spur, als er plötzlich verschwindet. Seine zweite Schwester Skye sucht ihn und bittet Taurus, ihr zu helfen. Schon nach kurzer Zeit stellt sich heraus, dass hinter der ganzen Angelegenheit weitaus mehr steckt, als unsere Helden angenommen haben. Viel mehr ...

»Ein prima Spiel«

Die phantastischen Vier

In der Rolle des Afroamerikaners Taurus steht Ihnen – neben Skye – im Verlauf des Spiels später auch wieder Groove als Kampfgefährte zur Seite, unterstützt von Mechaniker Skeeter, der für so manchen Gag gut ist. Hier zeigt sich auch gleich eine der größeren Veränderungen am Spiel: Vergessen Sie das Aufsammeln von Einzelteilen nach dem Kampf oder das Herumfrickeln mit einzelnen Panzerungs-Punkten à la »Mech Warrior 2«. Nach jedem Einsatz repariert Skeeter Ihren Wagen komplett, jedes zerstörte Gegner-Fahrzeug bringt einen bestimmten Geldbetrag, den Sie später zum Tuning nutzen können.

Außer Taurus’ Sportwagen fahren Sie in späteren Missionen andere Kisten, etwa Grooves Gefährt. Dessen De Landau ist natürlich eine Reminiszenz an den berühmten DeLorean DMC 12, einen exklusiven, aber leider leistungsschwachen Boliden, bekannt aus dem Film »Zurück in die Zukunft«. Die Zwischensequenzen werden nun nicht mehr in der Grafik-Engine dargestellt, sondern sind vorgerendert. Somit



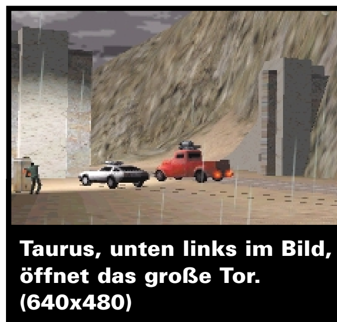
Fährt Taurus nun mit seinem Fiarello oder Grooves De Landau weiter?


Oh weia! Nun haben wir es mit einer leibhaftigen Fliegenden Untertasse zu tun! Oder doch nicht? (1024x768)

haben die Charaktere sogar Augen, die sie jedoch gern hinter Sonnenbrillen verstecken. Nach wie vor wird die Story aber auch in den Missionen fortgeführt, und dort natürlich in der Spielgrafik.

Blei im Benzin, Blei in der Luft

Um sich der Horden zu erwehren, die Ihnen ans Blech wollen, können Sie nach jedem Auftrag schöne Sachen kaufen. Außer den üblichen Maschinengewehren, gelenkten und starren Raketen, dürfen Sie nun auch mit Lasern um sich strahlen, in den Schnell-Einsätzen rüsten Sie Ihr Geschoss sogar mit L.A.R.S. aus, einer riesigen, satellitengestützten Laserkanone, die aus dem Orbit alle Ziele pulverisiert. Von brutaler Gewalt zeugen auch Waffen wie Kreissägen, die einfach andere Karossen aufschlitzen. Napalmwerfer und Paralyse-Kanonen →


Taurus, unten links im Bild, öffnet das große Tor. (640x480)

Standpunkt

UDO HOFFMANN

Wäre ich Vertreter für Grafikkarten und müsste meinen Kunden nur mit Interstate '82 die Vorteile der neuen TNT2 erläutern, wäre es schlecht um mich bestellt. »Hier die Spiegeleffekte (hehehe), die bei diesem aktuellen Programm (hüstel), verstärkt zur Geltung kommen (träller).« Außerdem: Wieso ist Taurus eigentlich doppelt so groß wie sein Auto? Und warum gibt es so wenig echte Neuerungen?
Dass ich das Spiel trotzdem mag, liegt an seiner abwechslungsreichen, wenn auch kurzen Geschichte, am Lonesome-Rider-Gefühl und der guten Steuerung. Computerspielen eher abgeneigte Freunde wird man mit I'82 hingegen kaum aus der Reserve locken können. »Jaja, schon gut, aber jetzt zeige mir doch mal eine echte Multimedia-Show.«

PRO & CONTRA

- ↑ Abwechslungsreich
- ↑ Echtes Liebhaberspiel
- ↓ Schnell durchgespielt
- ↓ Wenig Neuerungen

KLEINE AUTOKUNDE

Große Autos

Phaedra Pickup

Vorkriegs-Truck mit mittlerer Bewaffnung und Panzerung.

Picard Custom

Fünfziger-Jahre-Klassiker, hat viel Platz für Kanonen.

Adirondac Lisbon

Der typische Straßenkreuzer mit guter Panzerung und Bewaffnung.

Dover Lightning

Sportwagen vom Ende der Sechziger, groß und schwer gerüstet.

Courcheval Royal

Verlängerte Limousine, auch hier finden sich jede Menge Aufhängungspunkte für Waffen.

Phaedra Estate Wagon

Geräumiger Familienkombi, leider etwas träge.

Courcheval Cruiser

Das klassische Polizeiauto aus unzähligen TV-Serien. Gut bewaffnet.

Dover Stag Pickup

Auch in diesem Wohnmobil können Sie unzählige Waffen unterbringen.

Phaedra Clyesdale

Gute Straßenlage ist für den großen Geländewagen Pflicht.

Mittlere Autos

Phaedra Palomino

Dieses populäre Modell beschleunigt gut, ist aber schwierig zu beherrschen. Ansonsten Mittelmaß.

Courcheval Cavera

Ein zuverlässiges, stabiles, aber nicht herausragendes Auto.

Courcheval El Paseo

Pickup mit Sportwagen-Fahrwerk, mittelstark gepanzert und bewaffnet.

Courcheval Manta

Sehr schnell, aber durch die Fiberglas-Karosse schlecht geschützt.

Brunetti Perrigrina

Superschnell, ansonsten eher fragil.

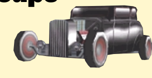
Picard Reliable

Stabil in jeder Hinsicht, jedoch etwas träge.

Pontomac Pan Am

Sportwagen, der ursprünglich mit Künstlicher Intelligenz zur Verbrechensbekämpfung ausgestattet werden sollte.

Kleine Autos

Deuce Coupé

Winziger Wagen aus den Dreißigern, leicht und schnell.

Charpanet 3WC

Interstate-Pendant zur guten alten Ente. Völlig untermotorisiert, aber auch leicht.

Lansell 800cc

Klein, flink, wendig – der Mini in Interstate.

Phaedro Pony

Schrottauto, wird durch Bewaffnung und Panzerung nur gering aufgewertet.

VMW

Im realen Leben ein Saab, beschleunigt leidlich und ist halbwegs wendig.

Rennsemmel

Schneller, leicht gepanzerter Sportwagen deutscher Fabrikation.

De Landau

Gut gerüstetes, aber auch sehr schweres Coupé.

Fiarello 803 GHBs

Steuert sich exzellent, ist allerdings sehr empfindlich.

Daisan 420 x

Kompakter Sportwagen aus Fernost.

Rennpappe

Ein Relikt aus Ostdeutschland: Langsam, wendig und winzig.

Interstate '82

L.A.R.S. IN AKTION

Das Interstate-Pendant zu SDI (eine Laserwaffe, die Interkontinental-Raketen abschießen sollte) heißt L.A.R.S. (Light Amplifying Reflecting Satellite). Damit brät die amerikanische Regierung Leute, die ihr nicht genehm sind.



Zunächst ist nur ein dünner Lichtstreif am Himmel zu sehen.



Dieser verbreitert sich rasch und entfacht seine zerstörerische Energie.



Action in der Area 49: Per Doppel-Laser rösten wir schurkische Schergen. (1024x768)



L.A.R.S. im Einsatz: Wo der Strahl trifft, wächst kein Gras mehr. (640x480)



Wirklich teuflisch sind die Napalmwerfer, deren Feuer nicht so schnell erlischt. (1024x768)

→ verursachen länger anhaltenden Schaden, aber Gottseidank gibt es Schilde gegen derartige Hinterlistigkeiten.

Spaß bringen dazu die Waffen, die nach hinten wirken. Da wäre etwa der schon bekannte Minen-Leger oder eine Napalm-Schleuder, die eine Brandlinie hinterlässt.

»Immer will man wissen, wie es weitergeht.«

Auf Schusters Rappen

Anders als im Vorgänger sind Sie nicht in Ihrem Benzinfresser gefangen. Sie können jederzeit aussteigen und zu Fuß weitergehen. Zum Teil müssen Sie das auch, denn einige Tore lassen sich nur per Schalter öffnen. Ohne Knautschzone sind Sie natürlich viel anfälliger und werden dem Crashtest eines übel gesonnenen Verkehrsteilnehmers wohl nicht überstehen. Sie haben aber eine Pistole bei sich, mit der Sie ein Auto, das Sie gerne haben möchten, schnell und einfach führerlos machen können.

Von der Wüste nach Las Vegas

Die Missionen gestalten sich sehr abwechslungsreich. Von reinen »Zerstöre sie alle!«-Einsätzen bis hin zum Erreichen bestimmter Punkte auf der einblendbaren Landkarte reicht die Spanne. Oft haben die einzelnen Level noch Unteraufgaben oder entwickeln sich im Verlauf des Spiels. In fast jeder Mission finden Sie etwas Ungewöhnliches, etwa wenn Sie einen Container als Sprungrampe missbrauchen, als Zwischengegner ein UFO oder eine Tunnel-Bohrmaschine auftaucht. Einmal muss eine Brücke gesprengt werden, damit die bösen, übermächtigen Gegner nicht herüberkönnen, und ganz am Ende erwartet Sie in Las Vegas eine ziemliche witzige Überraschung.

Gruppendynamik

Auch für mehrere Spieler, die sich miteinander vernetzen wollen, hat Activision ein paar Dinge parat. Der Modus »Kill-Party« liefert ein klassisches Deathmatch, in dem derjenige mit den meisten Abschüssen gewinnt. Auch »Capture the Flag« ist ein alter Multiplayer-Bekannter. Hier müssen Sie die Fahne des Gegners stehlen und zur eigenen Basis bringen, ohne dass die Flagge gemopst wird. Einzigartiger ist »Heiße Kartoffel«. Einer der Teilnehmer hat eine Zeitbombe im Auto. Er wird sie dadurch los, dass er mit einem anderen Fahr-



Auch hierzulande würde sich dieser Vertreter ostdeutscher Autobaukunst Respekt verschaffen.



In Interstate '82 gibt es wieder kleine Sprungeinlagen. (640x480)


Aus dem Aufprallpunkt ist eine handfeste Explosion entstanden.


Der Moment der maximalen Energie-Entfaltung ist gleich da.

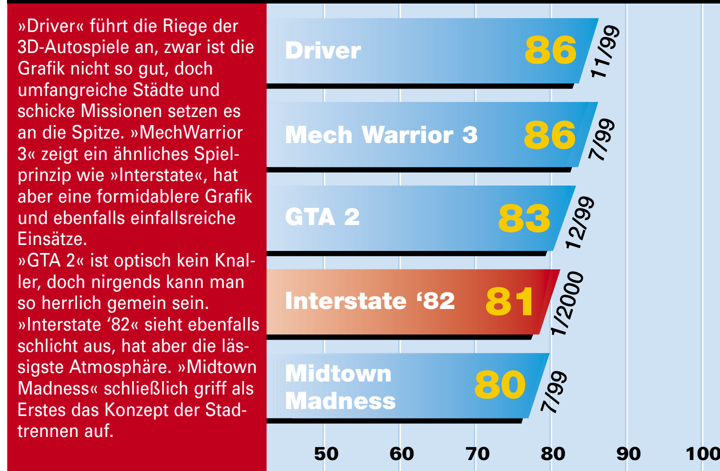

Die Druckwelle schleudert Autos auch auf Entfernung durch die Gegend.

zeug zusammenstößt. Wer bei Ablauf des Countdowns die Bombe noch mit sich herumschleppt, hat Pech gehabt.

Texturierte Klötze

Konnte man bei Interstate '76 noch über die vergleichsweise mäßige Grafik hinwegsehen, macht die Dark-Side-Grafik-Engine hier keine sonderlich gute Figur. Wie auch bei »Heavy Gear 2«, welches die gleiche Optik benutzte, haben die Fahrzeuge eine recht geringe Polygonzahl. Die Texturen sind dazu sehr grob, und vor allem Städte wie Las Vegas (das übrigens peinlich klein ist – »Driver« zeigt da, was möglich wäre) sehen übel aus.

Die Größenverhältnisse stimmen auch nicht so recht, einige Wagen sehen viel zu kurz aus und sind im Vergleich zu den Häusern zu groß. Die Render-Sequenzen haben durch die Animationen der Charaktere eine eigene Qualität, müssen aber den Vergleich mit anderen Vorspännen scheuen. Doch wie schon beim ersten Teil macht es die Grafik aber gar nicht so sehr aus, die netten Ideen in den Missionen und das Spieldesign stimmen den Tester wieder froh. Doch eins sollte klar sein: Für Anfänger eignet sich das Programm nicht. **(mash)**



MARTIN SCHNELLE

Standpunkt

Fast alle Adjektive, die mir zu Interstate '76 einfallen, kommen auch hier zur Geltung: Die Musik und das Ambiente strahlen Coolness aus, ich fühle mich an meine Jugendzeit erinnert. Die Grafik findet sich kurz vor dem Prädikat »Grauenhaft« wieder, dafür ist das Spiel bockschwer. In den Missionen kann man natürlich wieder nicht abspeichern, außerdem sind 17 Einsätze schlicht und ergreifend zu wenig. Dafür haben die meisten Aufträge sehr witzige Ideen, wie einen riesigen Tunnelbohrer oder ein verkapptes UFO als Zwischengegner. Trotz der Klötzchenoptik reizt Interstate zum Durchspielen, immer will man wissen, wie es weitergeht. Ein prima Spiel.

PRO & CONTRA

- Cooles Szenario
- Witzige Missions-Ideen
- Schicke Musik

- Zu wenig Missionen
- Magere Grafik


Las Vegas ist den Designern nicht allzu hübsch gelungen. Dafür sehen Sie hier den Schutzschirm in Aktion. (800x600)

PC PLAYER WERTUNG

Grafik	50
Sound	90
Einstieg	70
Komplexität	70
Steuerung	80
Multi-Player	80

SPIELSPASS 81

DIE MUSIK IN INTERSTATE '82

Wie schon bei Interstate '76 und Nitro Riders spielt die Musik eine große Rolle beim Herumheizen mit den schwerbewaffneten und PS-starken Boliden. Während sich das Intro in bester »Miami Vice«-Tradition – inklusive Jan-Hammer-ähnlichem Jingle - präsentiert, wird das eigentliche Spiel-Geschehen von New Wave unterlegt. Activision konnte die Band »Devo« dazu bewegen, drei Lieder für den Soundtrack zu stiften. Glücklicherweise passen sich die von Activision produzierten Klänge den Devo-Sounds ausgezeichnet an: Sägezahn-Synthesizer mit gezupften und gedämpften Gitarren werden mit elektronischen Schlagzeugen unterlegt – cool!

Denkspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

Star Wars Pit Droids



Knobeln am PC? Da staunt der Droide.

■ **Hersteller:** Lucas Learning/Ubi Soft ■ **Testversion:** Beta vom November ’99 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multi-Player:** bis 4 (im Internet, Netzwerk) ■ **3D-Grafik:** – ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/166, 32 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium/200, 64 MByte RAM

Lernsoftware ist langweilig? Nicht wenn George Lucas persönlich mitmischt.

FAKTEN

- Vier Spielmodi
- 300 Rätsel
- Puzzle-Editor
- Levelaustausch möglich
- Tutorial mit C-3PO
- Trainings-Level

Selbst der beste Podracer hat mal einen Defekt – ein Fall für die Pit Droids.

Damit genügend Boxen-Droiden an der Rennstrecke zur Hand gehen, sollen Sie in diesem Denkspiel möglichst viele davon aus dem Transportschiff zum Rennen bringen.

Denn nur, wenn eine ausreichende Anzahl von Robotern sämtliche Parcourse absolviert, geht es weiter, bis endlich nach acht Leveln die Rennarena erreicht ist. Es liegt an Ihnen, sie mit Hilfe von Richtungspfeilen unbeschädigt zum Ausgang zu leiten. Andernfalls rennen sie in ihr Verderben oder treten auf der Stelle.



Helft uns, Obi - Wan! Ihr seid unsere letzte Hoffnung.

Das Ganze hat was von »Lemmings«, nur dass statt eines »Yippie« ein »Klonk« erklingt, wenn die Droiden durch den Ausgang hüpfen. Zahlreiche Hindernisse stehen den kleinen Kerlchen im Weg. Da gibt es zum Beispiel Farb- und Werkzeug-Barrieren, die nur Roboter einer bestimmten Farbe beziehungsweise mit dem richtigen Werkzeug durchlassen, oder Schranken, die über Schlüsselfelder geöffnet werden müssen. Neben einem begrenzten Kontingent an Richtungspfeilen stehen Ihnen Farbpfeile oder Stationen zum Ein- und Umfärben beziehungsweise Um- und Ausrüsten zur Verfügung. Eine Speicheroption verewigt bereits geschaffte Abschnitte. Außerdem warten diverse »Instant-Runden« aus dem Zufallsgenerator auf die Denksportler. **(Monika Lechl/ra)**



Was machst Du da oben? Komm sofort hier runter!

Standpunkt – MONIKA LECHL

Mir gefallen diese witzig animierten Blechlümmel, so dass ich es nicht übers Herz brachte auch nur einen unnötig zu opfern. Da die zahlreichen Puzzles nicht nur ausgewogen und fair, sondern recht verschiedenartig sind, taugen sie keineswegs nur für Kinder ab zehn Jahren. Die Pausentaste oder ein Neustart bei gleichzeitigem Statuserhalt heben die Motivation ebenso, wie die Chance eigene Level zu erstellen, oder sich neue bei Lucas aus dem Internet zu holen. Lediglich die Buttons auf der Steuerleiste sind zu eng gesetzt, so dass statt einer Pause oft der schnelle Vorlauf einsetzt.

PRO & CONTRA

- ↑ Bietet Suchtpotenzial
- ↑ Neue Level via Internet
- ↑ Mehrere Lösungswege
- ↓ Steuerleiste störend
- ↓ Ungewollte Klicks möglich

PC PLAYER WERTUNG

Grafik	80
Sound	70
Einstieg	70
Komplexität	70
Steuerung	60
Multi-Player	–

SPIELSPASS 76

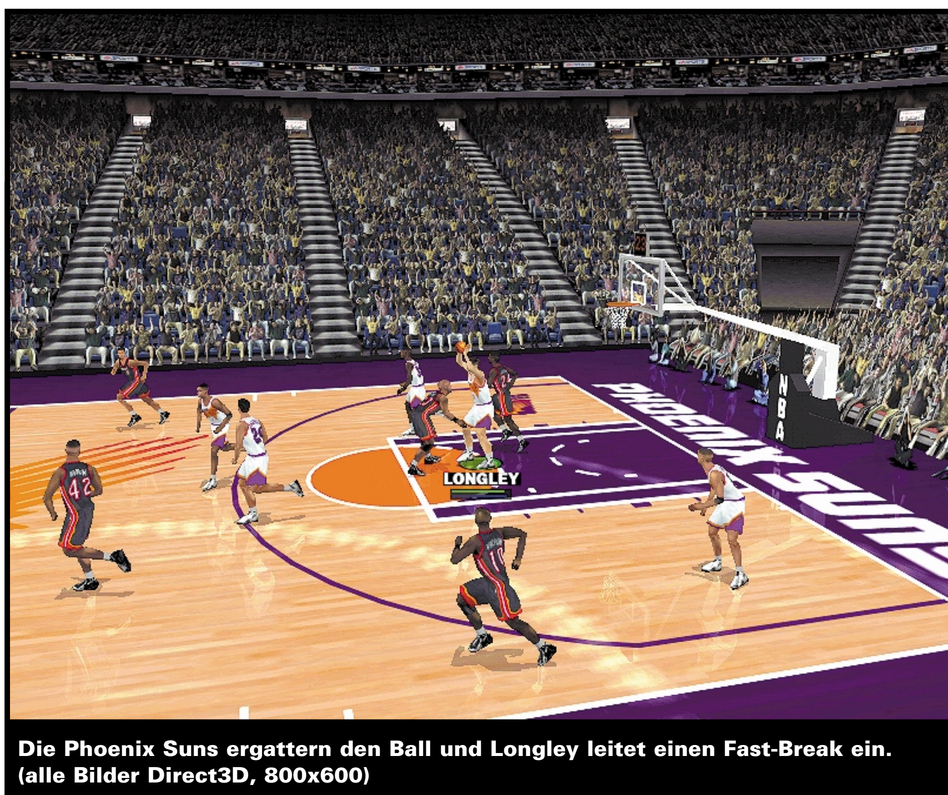
Sportsimulation für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

NBA Live 2000



■ **Hersteller:** EA Sports ■ **Testversion:** Beta vom Oktober '99 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multi-Player:** bis 2 (Modem/Nullmodem), bis 4 (an einem PC), bis 10 (Netzwerk) ■ **3D-Grafik:** Direct3D ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/166, 32 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** PentiumII/400, 64 MByte RAM, 3D-Karte

Sie haben schon genug blaue Flecken von Hockeystock-Schlägen in den Rücken und Blutgrätschen gegen das Schienbein? Dann sollten Sie sich an »NBA Live 2000« halten, denn Basketball ist kein Sport mit Körperkontakt.



Die Phoenix Suns ergattern den Ball und Longley leitet einen Fast-Break ein. (alle Bilder Direct3D, 800x600)

FAKTEN

- Alle 29 Teams und Spieler der neuen Saison
- 60 All-Star-Spieler aus den 50er bis 90er Jahren
- Franchise-Modus mit Gehalts-Obergrenze
- One-on-One auf einem Streetcourt
- 4 Schwierigkeitsgrade
- 7 Kamerawinkel mit Zoomfunktion
- Musik von Run D.M.C., Naughty by Nature und Funk-Legende George Clinton

Computerspiele – und insbesondere deren Serien sind manchmal wie guter Rotwein: Je länger sie reifen, desto besser werden sie.

Die »NBA Live«-Reihe schlummert nun bereits seit sechs Jahren in den Entwicklungs-Kellern von EA Sports und just zur trüben Winterzeit kommt jetzt die 2000er-Ausgabe, die wieder einmal etwas süffiger ist als der vorherige Jahrgang. Das Aussehen der Menüs und auch die Optik des Spiels selbst wurde kaum verändert. Die musikalische Untermalung stammt von Bands wie Run D.M.C. oder Naughty by Nature (mit ihrem Klassiker »Hip Hop Hurray«) und bietet einen Mix aus Funk und HipHop.

Neben den kompletten Daten zu allen 29 aktuellen Teams und Spielern der U.S. amerikanischen Basketball-Profiliga NBA haben die Programmierer auch die All-Star-Mannschaften der 50er bis 90er Jahre in das Spiel integriert. So können Sie Ihre Spitzenmannschaft selbst zusammenstellen und dafür Legenden wie Larry Bird oder sogar Michael Jordan reaktivieren.

»Der Franchise-Modus allein rechtfertigt einen Kauf.«



Duncan mit einem Dunk in der Nahaufnahme, der Verteidiger schreit vor Wut.

Neue Spielmodi

Für ein kurzes Duell zwischendurch eignet sich der neue »One on One«-Modus: Aus dem Pool an Spielern suchen Sie sich zwei beliebige aus, die dann auf einem Streetcourt gegeneinander antreten. Neben Training, Freundschaftsspiel und Play-Offs gibt es zwei Liga-Modi, normal und mit Franchise-Option (siehe Kasten). Beide sind fast endlos variabel, von der Anzahl der Spiele, über die Zusammenstellung der Mann-



Bruce Willis versucht sich als Basketballer, scheint ihm aber nicht zu schmecken.



Michael Jordan gegen Larry Bird im »One on One«.

schaften, bis hin zur Viertellänge und der Schiedsrichter-Härte. Anfänger probieren sich vielleicht erst mal am Arcade-Modus. Alle anderen wählen die Simulation, bei der die Basketballer mit der Zeit erschöpft werden und sich auch mal mit einem gebrochenen Bein für längere Zeit verabschieden.

Sehr spannend ist der 3-Punkte-Wettbewerb, bei dem acht Profis möglichst viele der 25 Bälle innerhalb von einer Minute aus der Distanz in den Korb werfen müssen. In unserer Testversion noch nicht vorhanden war der Szenario-Modus, bei dem Sie in die Schlussminuten historischer Ereignisse versetzt werden, um Rückstände aufzuholen oder Führungen zu verteidigen.

»Überwältigende Atmosphäre.«

Im Internet will EA Sports bald auch neue Austragungsorte, Aufstellungen und Szenarien anbieten.

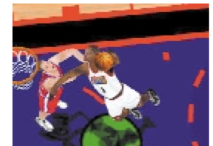
Wer Lust hat, erstellt einfach seine eigene Liga oder Mannschaft. Die bereits bei »NHL 2000« eingeführte Technologie zur Kreation eigener Spieler, inklusive eingescanntem Foto, ist auch bei NBA Live 2000 vorhanden.

Künstliche Aufregung

Die grafische Entwicklung zum Vorgänger ähnelt der von NHL 2000: Im eigentlichen Spiel ist erst einmal kaum ein Unterschied auszumachen. Da die virtuellen Riesen jetzt aber auch über animierte Gesichter verfügen, wirken die »Zwischensequenzen« nun noch lebendiger. Wer genau hinhört bekommt ein paar Sprachsamples mit, die von den Spielern bei besonders ge- oder misslungenen Aktion ausgestoßen werden. Der bisher unsichtbare Schiedsrichter fehlt ebenso wenig, wie ein noch euphorischeres Publikum. Das Motion-Capturing wurde diesmal mit Hilfe von Kevin Garnett (Minnesota) vorgenommen.

Um in den Genuss einer flüssigen, hochauflösenden Grafik →







Drei von sieben Kameraperspektiven.



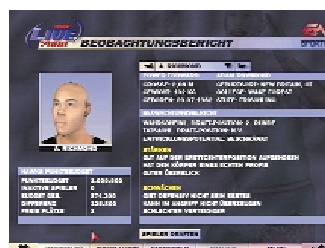
Völlig frei von Grafik-Bugs ist auch dieses Spiel nicht.



Der 3-Point-Contest im Split-Screen-Modus sorgt für Nervenkitzel.

DER FRANCHISE-MODUS

■ Im Franchise-Modus müssen Sie sich über 25 Saisons hinweg als Manager beweisen. Sie verfügen nur über eine Gesamtsumme von 1 000 000 Punkten, die Sie für Spielergehälter ausgeben können. Nach jeder Saison steht zuerst die Verlängerung der auslaufenden Verträge an. Spieler ohne neuen Vertrag landen auf dem Markt der freien Profis, die anderen wollen meist längerfristige neue Angebote erhalten.
Spieler mit laufendem Vertrag können zwar auch auf die Transfer-Liste gesetzt werden, müssen aber weiterbezahlt werden, bis ein anderer Club sie kauft. Wichtig ist vor allem die Entwicklung der Fähigkeiten: Junge Spieler verbessern sich kontinuierlich, während ältere Spieler ab 30 sich generell immer verschlechtern. Sie sollten nach jeder Saison ein Auge auf den Entwicklungsbildschirm werfen, auf dem die Fort- oder Rückschritte grafisch festgehalten sind.
Danach beginnen die »Rookie-Drafts« von jungen College-Basketballern.
Die Reihenfolge der »Picks« (sprich, der Aussuch-Reihenfolge der Vereine) ergibt sich durch eine komplexe Formel, die sich stark am letztjährigen Tabellenstand orientiert – das schlechteste Team bekommt so wahrscheinlich den ersten Pick. Genaue Stärke-Informationen gibt es nicht, Ihre Beobachter erkennen aber, welche Entwicklungschancen ein Rookie hat. Sind alle Jungstars verpflichtet, sollten Sie auf dem freien Markt nach weiteren Spielern Ausschau halten, falls auf irgendwelchen Positionen noch Nachholbedarf besteht. Sie können auch während der Saison freie Spieler verpflichten und anderen Mannschaften Tauschangebote machen.

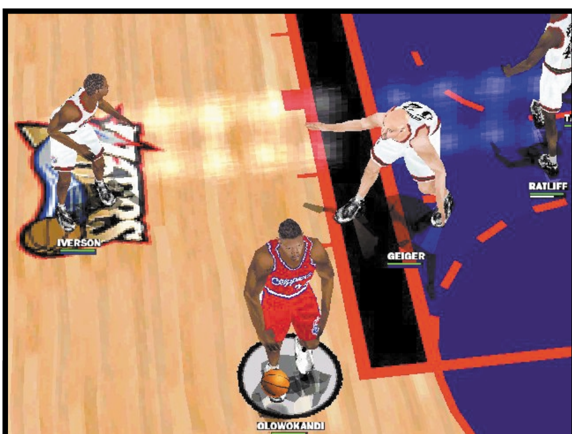


Wer den langfristigen Erfolg anstrebt, setzt auf Nachwuchsspieler.

NBA Live 2000



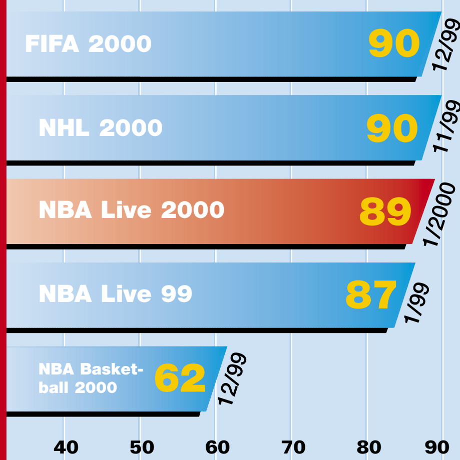
→ zu kommen, benötigen Sie schon einen starken Rechner mit äquivalenter Grafikkarte. Andererseits ist das Weglassen von einigen Details locker zu verschmerzen, denn die Atmosphäre überwältigt trotzdem: Fan-Gesänge (»Defence, defence«), Stadionmusik und eine perfekte Geräuschkulisse sorgen für klangvolle Unterstützung. Nur der deutsche Kommentator Michael Körner vom DSF ist etwas lahm und probiert sich mit modernen Ausdrücken (»Malone läuft heiß«, und bei einem gelungenen Dunk »Korrekt!«). Leider gibt es diesmal keinen englischen Sprecher, den Sie alternativ hören könnten.



Auch ohne 3D-Grafikkarte kann sich NBA Live 2000 sehen lassen. (Software, 640x480)

PC PLAYER GESAMTWERTUNG IM VERGLEICH

Das neue Jahrtausend schmückt bereits unser Cover und fast alle Spiele hier weisen auch auf den Jahreswechsel hin. NBA Live 2000 reiht sich knapp hinter den beiden anderen Top-EA-Titeln ein: NHL 2000 bietet als Bonus noch ein Prügelspiel inklusive, FIFA 2000 hat einen Heimvorteil und glänzt mit vielfätigeren Spielzügen. Der Vorgänger NBA Live 99 spielt sich fast genauso gut, muss jedoch einen kleinen Punktabzug hinnehmen. Der Konkurrent aus dem Hause Fox Sports ist zwar kein schlechtes Spiel, dem Vorbild aber in jederlei Hinsicht unterlegen.



Buttons und Bedienung

Bei der Konfiguration des Gamepads kann Panik aufkommen: Zehn Buttons müssen teilweise doppelt belegt werden. Aber sogar mit vier Knöpfen lässt es sich gut leben, wobei Sie aber auf feine Aktion wie Korbleger oder Screenpass verzichten müssen.

Schon bei der letztjährigen Version war der Schwierigkeitsgrad endlich hoch genug, um auch Profis zu fordern. Dank der weiterentwickelten Künstlichen Intelligenz ist es jetzt noch schwerer geworden. So orientieren sich Ihre Spieler jetzt Gegnern zu, die ihnen in Größe und Schnelligkeit ähnlich sind.

Amerikaner lieben Statistiken und definieren den Erfolg ihrer Stars über Wurfquoten, Rebounds und Steals. Bereits während des Spiels werden zahlreiche Statistiken eingeblendet, die später im Detail auswertbar sind. Jede gespielte Minute hält das Programm fest, zusammen mit allen Zahlen aus den Partien – einzeln, gesamt und im Durchschnitt.

Zum umfassenden Optionsangebot gehört – natürlich neben den beliebten Mehrspielermodus an einem Rechner (inklusive zwei Mann/Frau an der Tastatur) – auch die Unterstützung aller wichtigen Netzwerk- und Internetprotokolle. **(Alex Brante/md)**

SALARY.INI

Die Optionsmenüs von NBA Live 2000 sind zwar vorbildlich, um aber Änderungen für den Franchise-Modus vorzunehmen, müssen Sie die Datei Salary.ini im Spielverzeichnis bearbeiten. Besonders interessant sind die Einträge in den ersten beiden Sektionen: »Salarycap« bestimmt die zur Verfügung stehende Gesamtsumme, mit »youngagemod« können Sie die durchschnittliche Entwicklungsgeschwindigkeit von Rookies verbessern.

Standpunkt – ALEX BRANTE

Zugegeben, ich hatte NBA immer als Nebenprodukt der Software-Schmiede EA Sports eingeordnet. Basketball ist nicht mein Fall, und die komplexe Button-Belegung schreckte mich zusätzlich ab. Aber jetzt ist auch bei mir der Funke übergesprungen. Meine Stars bewegen und benehmen sich so realistisch, dass ich sie sofort ins Herz geschlossen habe. Der hervorragende Franchise-Modus allein rechtfertigt schon einen Kauf. NBA Live 2000 sieht glänzend aus, spielt sich famos und trumpft mit einer dichten Atmosphäre auf.
Wenn ich etwas bemängeln kann, ist es doch glatt ein fehlender Kamerawinkel – für die beste Übersicht müsste die virtuelle Kamera noch etwas höher im Oberring angebracht sein.
Außerdem fehlt es dem kontaktlosen Basketball etwas an der gesunden Härte, die den Spaß bei vielen Sportspielen steigert – was natürlich kein Kritikpunkt sein soll, eher die Feststellung eines Bodycheck-Begeisterten.

PRO & CONTRA

- ⊕ Lebendige Animationen
- ⊕ Langfristig motivierender Franchise-Modus
- ⊕ Unschlagbarer Optionsreichtum
- ⊕ Realitätsnahe Präsentation und Spielablauf
- ⊖ Kein Kamerawinkel für die perfekte Übersicht

PC PLAYER WERTUNG

Grafik	90
Sound	90
Einstieg	80
Komplexität	90
Steuerung	90
Multi-Player	90
SPIELSPASS	**89**

Wirtschaftssimulation für Einsteiger und Fortgeschrittene

Theme Park World



■ **Hersteller:** Bullfrog/Electronic Arts ■ **Testversion:** Beta vom November '99 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multi-Player:** – ■ **3D-Grafik:** Direct3D, Glide ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/166, 32 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** PentiumIII/450, 64 MByte RAM, 3D-Karte

Bullfrog klaut am liebsten bei sich selbst: Die Neuauflage des fünf Jahre alten Theme Park fasziniert durch bonbonsüße 3D-Optik.



Im »Halloween-Park« wird mit Entsetzen Scherz getrieben. (Alle Bilder Direct3D)

FAKTEN

- 4 verschiedene Themenparks
- Frei drehbare 3D-Grafik
- Ich-Perspektive
- Rund 100 Attraktionen
- Online-Ausstellung eigener Schöpfungen

Wird Bullfrog jemals wieder ein Spiel ohne eine Zahl im Titel produzieren? Klar, denn der Nachfolger zu »Theme Park« (Jahrgang 1994) hört auf den originellen Namen »Theme Park World«!

Warum auch sollte das englische Entwicklungsteam das reiche Erbe des fahnenflüchtigen Kreativbolzens Peter Molyneux brach liegen lassen. Die Innovationen seiner alten Titel können auch heute noch mit den meisten Konkurrenten mithalten, und schließlich konnte man das freche Plagiat »Rollercoaster Tycoon« (PC Player 4/99) nicht unbeantwortet lassen.

»Jetzt noch niedlicher.«

Bullfrogs Neuinterpretation der Vergnügungspark-Simulation wirkt allerdings noch verschärft-niedlicher als das Original. Es ist erstaunlich, wie putzig Polygone angeordnet werden können. Die 3D-Grafik kommt zwar selbst auf flotten Rechnern leicht ins Stolpern, wirkt insgesamt jedoch sehr apart. Leider ist die Ansicht zwar frei drehbar aber nur begrenzt zoombar, worunter die Übersicht spürbar leidet.

Sei's drum: Wie gehabt stampfen Sie auf einer weitgehend leeren Fläche einen riesigen Rummelplatz aus dem Boden und hoffen auf ein Bombengeschäft. Im Action-Modus stehen zwar schon einige Attraktionen, doch auch dort muss die Hauptarbeit von Ihnen übernommen werden.



Erst wenn genügend Schlüssel beisammen sind, geht es in den nächsten Park.



Sie können Bilder aus dem eigenen Park per E-Mail verschicken.

Wege ins Glück

Zunächst sollten Sie ein erstes Wegenetz anlegen, auf dem sich hoffentlich bald Besucher-Massen tummeln werden. Sie dürfen nicht vergessen, Ausbaumöglichkeiten für die Zukunft vorzusehen. Das ihnen gehörende, eingezäunte Areal ist zwar nicht riesig, lässt sich aber mit ausreichendem Kapital begrenzt erweitern. Dennoch sollten Sie den kostbaren Raum möglichst gut ausnutzen und die Fahrgeschäfte klug platzieren, um die Besucher möglichst lange im Park zu halten. Vergessen Sie nicht, dass Sie den Kindern



1 Guthaben
2 Mini-Achterbahn (wir sind im »Wunderland«)
3 Gewonnene Goldene Eintrittskarten
4 Gewonnene Schlüssel
5 Marienkäfer-Scooter
6 Berater
7 Diese Besucher werden gleich entsetzlich kreischen
8 Pfeiler der Achterbahn
9 Alle Meldungen löschen
10 Neue Nachricht
11 Datum
12 Zufriedenheit
13 Attraktion kaufen/ Personal einstellen
14 Informationen und Statistiken
15 Finanzen
16 Forschung
17 Übersichtskarte
18 Ich-Perspektive/ Postkarte verschicken

möglichst viel vom sauer zusammengesparten Taschengeld abnehmen wollen. Doch nur wer Gelegenheit zum Geldausgeben erhält, kann sein Portmonee auch bis auf den letzten Pfennig leeren.

Ein guter Anfang ist mit einer Imbissbude, einer Trinkhalle und ein oder zwei kleinen Attraktionen gemacht. Buden, Karussells, Riesenräder oder sonstige Magenumstülper werden schlüsselfertig angeliefert und an der gewählten Stelle abgeladen. Ein- und Ausgang sollten mit dem nächsten Weg verbunden werden – aber Achtung: Die Wartezone darf nicht zu lang werden, sonst langweilen sich die Kunden und müssen mühsam durch verkleidete Entertainer bei Laune gehalten werden. Mülleimer halten die Umgebung sauber, doch besser ist es, ausreichend Putzleute einzustellen. Manche Fahrgeschäfte brechen bei hoher Belastung zusammen, weshalb immer einige Mechaniker bereitstehen sollten. Immerhin dürfen Sie für Karussells und Achterbahnen eine niedrigere Geschwindigkeit und Kapazität festlegen. Dadurch wird die Lebensdauer messbar erhöht, wenngleich dies bedauerlicherweise auf Kosten des Spaßfaktors geht.

Wachen halten übermütige Kinder im Zaum und arbeiten – wie auch die übrigen Angestellten – durch zugewiesene Einsatzgebiete

»Magenumstülper werden schlüsselfertig angeliefert.«



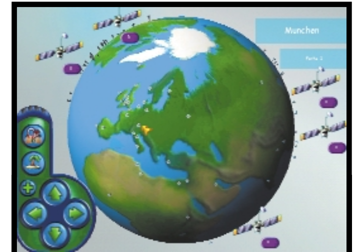
Sie erwerben eine neue Kinder-Schüttelmaschine für Ihren Park.

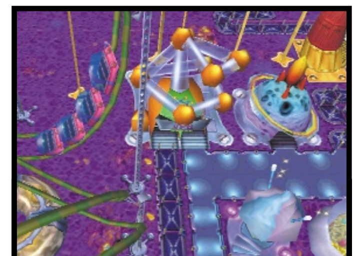
effektiver. Ansonsten tapern Ihre Mitarbeiter ein wenig ziellos in der Landschaft herum und erledigen Aufgaben nur, wenn Sie zufällig darüber stolpern. Besonders das Reinigungspersonal hat eine ärgerliche Tendenz, sich gerade in den saubersten Abschnitten zu tummeln, während die Toilet- →

Theme Park World



Der Tanz auf dem Vulkan in der »Vergessenen Welt«.


Wer mag, kann seine Kreation Online ausstellen oder von anderen gestaltete Parks besuchen.


Die »Space Zone« wirkt von allen Umgebungen am langweiligsten.

→ten im Eingangsbereich die Geruchsdimensionen eines Elefantenklos übertreffen.

Die Hohe Schule des Achterbahn-Baus

Bei der Rekrutierung des Personals sollten Sie nicht nur auf die Lohnforderungen, sondern auch auf die Fähigkeiten achten, sonst werden Nachschulungen teuer. Ein Personalraum verbessert die Stimmung im Team und senkt die Streikbereitschaft. Forscher ertüfteln pausenlos neue Nervenkitzler, Buden oder Verbesserungen für bestehende Fahrgeschäfte. Über Schieberegler legen Sie die Prioritäten fest und bestimmen den Umfang der Forschungsinvestitionen. Oft können Sie gezielt zwischen möglichen Neuentwicklungen wählen.

Mit dem nötigen Kleingeld im Rücken dürfen Sie sich auch an die Hohe Schule des Achterbahn-Baus wagen. Auf physikalische Gesetze oder die Belastbarkeit der Kundschaft brauchen Sie dabei keine Rücksicht zu nehmen.

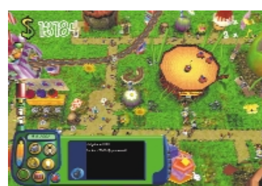
VON »THEME PARK« ZU »THEME PARK WORLD«

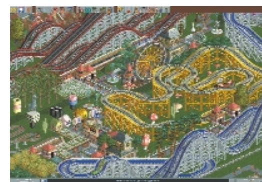
Theme Park World greift zwar die Grundidee des fünf Jahre alten Vorgängers auf, dennoch gibt es einige Veränderungen:

- Neu: 3D-Garfik
- Neu: Ich-Perspektive
- Neu: Vier verschiedene Park-Designs
- Neu: Mehr Fahrgeschäfte
- Neu: Online-Ausstellung eigener Parks
- Keine unterschiedlichen Länder/ Missionen mehr (einst 40)
- Keine Computer-Konkurrenten mehr


Theme Park (Jahrgang '94)

THEME PARK WORLD VS. ROLLERCOASTER TYCOON


Theme Park World


Roller Coaster Tycoon

Präsentation: Klarer Fall, der Rollercoaster-Tycoon ist übersichtlicher und optisch klarer strukturiert. Obwohl Theme Park World mit Ruckelproblemen und Polygonfehlern zu kämpfen hat, ist die putzige Grafik hinreißender.
Der Gewinner ist:
Theme Park World

Originalität: Beide Produkte klauen ungeniert beim fünf Jahre alten Theme Park und können daher kaum Innovations-Lorbeer einheimsen. Originell ist jedoch bei Theme Park World die Möglichkeit, Fahrgeschäfte in der Ich-Perspektive auszuprobieren.
Der Gewinner ist:
Theme Park World

Spieltiefe: Obwohl die wichtigsten Funktionen auf den ersten ähnlich sind, bietet nicht nur der Achterbahn-Bau bei Rollercoaster Tycoon ein deutliches Mehr an Komplexität und Möglichkeiten.
Der Gewinner ist:
Rollercoaster Tycoon

Einstieg: Beide Spiele machen den Einstieg recht leicht, wenngleich der Bildschirm bei Theme Park World den Spieler mit weniger Icons erschreckt und der munter plappernder Berater Neulinge hilfreich unterstützt. Zudem zieht bei Rollercoaster der Schwierigkeitsgrad rasch an und der Achterbahn-Bau erfordert mehr Umsicht.
Der Gewinner ist:
Theme Park World

Missionsgestaltung: Positiv gesehen hat der Spieler bei Theme Park World mehr Freiheiten, während Sie bei den 21 Rollercoaster-Szenarien oft schon halbfertige Parks nur optimieren müssen. Anders ausgedrückt: Rollercoaster protzt mit 21 knackigen Missionen, während Sie bei Theme Park World nur vier Parks aus dem Nichts stampfen und ein paar Zusatzaufträge erledigen.
Der Gewinner ist:
Rollercoaster Tycoon

Langzeitmotivation: Beide haben keinen Kartengenerator, weshalb die Spieldauer begrenzt ist. Bei Theme Park World ist die Motivation anfangs riesig, lässt aber schnell nach, sobald man die meisten Attraktionen gesehen hat. Nach 20 bis 30 Stunden ist die Luft trotz der vier Welten endgültig raus. Umgekehrt bei Rollercoaster Tycoon: Es dauert etwas länger, um die Feinheiten des Achterbahn-Baus zu verinnerlichen, dann jedoch steigt die Laune mit jeder neuen Mission.
Der Gewinner ist:
Rollercoaster Tycoon

Fazit: Theme Park World ist das ideale Programm für alle, die sich gemütlich bei putziger Grafik entspannen wollen und kleine Gags lieben. Rollercoaster Tycoon hingegen ist tiefgründiger, kommt grafisch leicht nüchterner, übersichtlicher daher. Wer gerne an Achterbahnen herumtüftelt und knackige Missionen mag, dem sei der Tycoon ans Herz gelegt.
Der Gewinner ist:
Unentschieden



Unbarmherzige Kinder rammen Ihren Autoscooter. Wenigstens trägt man am Rechner keine blauen Flecken davon.

»Theme Park World ersetzt den Ausflug nach Disneyworld.«

Bei der Konstruktion solcher Anlagen werden Sie höchstens durch den vorhandenen Platz und Ihre Geldreserven eingeschränkt. Immerhin lassen sich die Strecken auch über Wege oder andere Hindernisse spannen, insofern der Abstand zwischen den Stützen nicht übertrieben groß wird. Allerdings erzielen kluge Vergnügungspark-Manager auch ohne hyperteure Achterbahnen als Aushängeschild beachtliche Umsätze.

Ein erfahrener Park-Gestalter vergisst auch Toiletten, Schmuckelemente sowie Bäume nicht und achtet auf eine kluge Positionierung seiner Publikumsmagnete. Fressbuden neben einem Fliehkraft-Monster fördern die Entleerung des Mageninhalts, und →

Standpunkt

MANFRED DUY

Regelrecht im Sturm hat Theme Park World mein Herz erobert. Klar, es ist nicht übermäßig komplex, wenngleich man die sich hinter bunten Menüs versteckende Substanz nicht unterschätzen sollte. Auch der Achterbahn-Bau ist nicht so ausgefeilt wie bei der Konkurrenz, doch das macht mir wenig aus: Ich kann hier einfach drauflos bauen, entspannen, die Besucher beobachten oder mich höchstselbst in den Fahrgeschäften durchschütteln lassen. Theme Park World ist wunderbar, um die Hektik des Tages zu vergessen, zudem ist es eines der wenigen Spiele, mit denen ich meine Freundin beeindrucken kann. Schade ist nur, dass die Grafik-Engine bei größeren Parks gerne in die Knie geht und auf meinem bescheidenen Pentium II/300 eine unanständige Ruckelorgie veranstaltet. Zudem mangelt es spürbar an Übersicht

PRO & CONTRA

- Entspannende Wuselei
- Ich-Perspektive
- Beeindruckt Ihre Verwandtschaft

- Mangelnde Übersicht
- Hardwarefressende 3D-Grafik

EIN BESUCH IM VERGNÜGUNGSPARK

Besonders spaßig ist es, den Park aus Besuchersicht zu erleben:



Schon im Kassenbereich herrscht Gedränge wie im Schlussverkauf bei C&A, obwohl die Preise happig sind.



Attraktionen wie der »Affentanz« garantieren wohlige Übelkeit und müssen unbedingt ausprobiert werden.



Vor der Achterbahn steht bereits eine lange Schlange aufgeregter, zu allem entschlossener Kinder.



Los geht die Fahrt – den schwindelerregenden Blick nach unten ersparen wir Ihnen besser.

WIR BAUEN UNS EINE WILDWASSERBAHN

Nur wenige Mausklicks, und schon steht Ihre neue Attraktion:



Zunächst benötigen Sie eine geeignete ebene Fläche, um das Eingangsgebäude und den Wartebereich zu platzieren.



Sie setzen die Pfeiler in den gelb markierten Bereich – die Bahnen werden automatisch gebaut. Enge Kurven erhöhen den Reiz.



Die Strecke kann auch problemlos über oder unter anderen Achterbahnen gebaut werden.



Anschließend verändern Sie die Höhe der Pfeiler – erst so kommt bei Wildwasser- und Achterbahnen Schwung in die Bude.

Theme Park World

PC PLAYER GESAMTWERTUNG IM VERGLEICH

Als unmittelbarer Konkurrent von »Theme Park World« hat »Rollercoaster Tycoon« dank größerer Spieltiefe leicht die Nase vorn. Sehr angenehm wuselt es auch in »Die Siedler 3«, bei denen drei Völker um die Vorherrschaft konkurrieren. Hoch komplex und angenehm ägyptisch präsentiert sich »Pharao«. Als bislang beste Städtebau-Simulation führt dieses Pyramiden-Spektakel die Hitliste an und verweist den dritten Teil der SimCity-Reihe auf die hinteren Plätze. Wer sich mit Stadtplanung in der Gegenwart beschäftigen möchte, kommt dennoch nicht um »SimCity 3000« herum.

Spiel	Wertung	Ausgabe
Pharao	87	12/99
Die Siedler 3	85	1/99
Rollercoaster Tycoon	83	4/99
Theme Park World	82	1/2000
SimCity 3000	80	3/99

50 60 70 80 90 100



Auf einer Übersichtskarte erkennen Sie den Zustand des Parks.

→ treiben die Reinigungskosten in die Höhe. Lange Fußwege ohne Ablenkung hingegen führen bei ungeduldigen Zeitgenossen zu bedrohlichen Langeweile-Attacken. Hinweise über die Zufriedenheit der Gäste liefern nicht nur zahlreiche Statistiken, sondern auch kleine Gedankenblasen über den Figuren. Symbole für Ärger über Verschmutzungen, Übelkeit oder Hunger sind genauso vorhanden wie der Wunsch nach einer Pinkelpause. So kann man auf einem Blick die Bedürfnisse der Wichte erkennen, ohne umständlich in langweiligen Tabellen herumwühlen zu müssen.

> **»Symbole für Übelkeit.«**

Herrscher über vier Welten

Sobald bestimmte Meilensteine der Park-Entwicklung erreicht werden, erhalten Sie eine Goldene Eintrittskarte. Welche Kriterien für der Vergabe maßgeblich sind, erfährt der Spieler vorher dummerweise nicht. Mal ist es eine bestimmte Besucherzahl, mal ein hoher Zufriedenheitswert. Mit diesen Prämien haben Sie nicht nur Zugriff auf geheime Attraktionen, sondern erhalten für drei solcher Trophäen einen goldenen Schlüssel. Solche Schlüssel eröffnen den Weg zu weiteren Parks, in denen das gleiche Spielchen von vorn beginnt. Allerdings unterscheidet sich die Gestaltung der Fahrgeschäfte spürbar voneinander: Während in der »Vergessenen Welt« Dinosaurier als Hüpfkissen dienen, gibt es im »Wunderland« wild schleudernde Topfblumen, im »Halloweenpark« sausen willige Opfer den Brustkorb eines Riesenskeletts hinunter und in der »Space Zone« werden Sie durch Röhren geblasen. Zu Beginn sind die Vergessene Welt sowie der Halloweenpark zugänglich. Mit fünf Schlüsseln kommt man in die Space Zone, die allerdings am wenigsten überzeugen konnte und als krönender Abschluss enttäuscht.

Für die Erfüllung von Nebenaufgaben winken Geldprämien. Die Palette solcher Herausforderungen reicht vom peniblen Sauberhalten der Toiletten für einen bestimmten Zeitraum bis hin zum Verkauf möglichst vieler Luftballons oder Andenken.



Entspanntes Gehopse auf dem Saurierbauch.



Schleudertrauma dank Sonnenblume ... (Wunderwelt)

Wer Finanzspritzen benötigt, kann Kredite aufnehmen sowie an Eintrittspreisen oder der Produktqualität herumpfuschen. Ein Berater hilft dem Einsteiger durch Hinweise auf Probleme.

Mit eigenen Augen

Höhepunkt für jeden Baumeister ist jedoch ein Bummel durch den eigenen Park: Im Camcorder-Modus wandeln Sie zwischen den quängelnden Kindern, genervten Eltern und frustrierten Angestellten umher. Sie können in dieser Ich-Perspektive sogar jedes Fahrgeschäft selbst ausprobieren und ersparen sich so den Trip nach Disneyworld. Egal, ob Sie auf einem Riesengehirn hüpfen oder die Wildwasserbahn hinabbrettern: Solch ein intensives Erlebnis hat noch keine Wirtschaftssimulation geboten! Wer schon immer seinen Sozialwissenschafts-Lehrer zum Computerspielen bekehren wollte, hat mit diesem Hingucker eine reale Chance. Auch wenn die Gesichter der Besucher in der Nahansicht wegen einer sparsamen Pixelmenge etwas unscharf wirken, muss man den Entwicklern Respekt zollen.

Bedauerlicherweise ist der Schwierigkeitsgrad für Könner deutlich zu niedrig. Erfahrene Spieler dürften nach 20 bis 30 Stunden alles an Attraktionen gesehen haben. Während beim Konkurrenten Rollercoaster Tycoon das subtile Tüfteln an gewagten und dennoch den Grenzbereich des phsikalisch Möglichen nicht überschreitenden Achterbahn-Konstruktionen länger fesselt, fühlt sich der Fortgeschrittene bei Theme Park World rasch unterfordert. Immerhin kommt der Voyeur in uns kräftig zum Zuge, wenn sich Besucher nach einem besonders fiesen Achterbahnritt tüchtig auf den Kiesweg übergeben.

Mehrspieler-Partien sind übrigens nicht möglich, dafür können Sie Ihr Möchtegern-Oktoberfest im Internet ausstellen. Auf einer virtuellen Erdkugel sind wichtige Städte sowie die Anzahl der dort angesiedelten Parks eingezeichnet. Wer mag, darf so fremde Parks besichtigen und sogar seine Stimme für besonders gelungene Werke abgeben. Zudem ist eine Plauderecke vorhanden, in der Sie rege Erfahrungen austauschen dürfen. **(tw)**


Ein Riesenrad.


Kleine Achterbahn.


Das Schädel-Kino.



Wer mag, kann etliche Statistiken zu Rate ziehen.

Standpunkt

THOMAS WERNER

Theme Park World hat mit meinen zarten Testergefühlen eine regelrechte Achterbahnfahrt veranstaltet: Zunächst war ich hingerissen von der knuffigen Grafik sowie der einfachen Bedienung, doch angesichts fehlender Missionen und der recht kurzen Spieldauer kann man nur den Kopf schütteln. Immerhin zögern die originellen Fahrgeschäfte sowie die vier verschiedenen Park-Mottos die Monotonie erstaunlich lange heraus, doch nach ein paar Stunden ist das erste Staunen verflogen. Was bleibt, ist eine wunderbare, witzige Wirtschaftssimulation für Einsteiger, die mit ein wenig Feinschliff und vernünftigen Aufträgen alle Konkurrenten locker abgehängt hätte. So jedoch spielt man etwas verloren vor sich hin – selbst die Online-Funktion mit seiner Vergnügungspark-Parade verliert rasch an Reiz. Ich bleibe daher dem tiefgründigeren Rollercoaster Tycoon treu.

PRO & CONTRA

- ⊕ Knuffige Präsentation
- ⊕ Originelle Fahrgeschäfte
- ⊕ Einsteigerfreundlich

- ⊖ Keine vernünftigen Missionen
- ⊖ Zu kurz

PC PLAYER WERTUNG

Grafik	80
Sound	70
Einstieg	80
Komplexität	80
Steuerung	80
Multi-Player	–

SPIELSPASS 82


Eine Trinkbude.

Geschicklichkeitsspiel für Fortgeschrittene und Profis

Tonic Trouble

■ **Hersteller:** Ubi Soft ■ **Testversion:** Beta vom November ’99 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multi-Player:** – ■ **3D-Grafik:** Direct3D ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/166, 32 MByte RAM, 3D-Karte ■ **Hardware, Empfehlung:** PentiumII/233, 64 MByte RAM, 3D-Karte

Liebeskummer lohnt sich nicht – und führt dazu, dass Alien Ed versehentlich die ganze Erde auf den Kopf stellt.



Hurra! Der Cocktail-Gletscher gibt nach dem Herbeischaffen des Orangen-Zahnrads endlich seine letzte Feder frei. (alle Bilder Direct3D, 1024x768)

FAKTEN

- Verrückte Grafik
- Verrückte Typen
- 12 Welten
- 5 Spezialfähigkeiten
- 3 Kameraperspektiven

Der unglücklich verliebte Ed will seinen Kummer in Weltraum-Bier ertränken, doch das Gebräu ist ihm nicht ganz geheuer: Er schmeißt es aus seinem Raumschiff auf die Erde, wo es vom Kneipengänger Grogh gefunden wird.

Durchschlagende Wirkung: Grogh mutiert zu einem übel gelaunten Wikinger, Flüsse schillern in allen Regenbogenfarben, sämtliche Obst- und Gemüsesorten laufen Amok. Ed muss diesen Schlamassel wieder richten und die Büchse aus Groghs Klauen reißen. Das geht natürlich schief, sein Bergungsschiff stürzt ab, und so schlägt sich Mr. Ed zu Fuß zur Festung des Wikingers durch. Sein Glück: Unter all den verrückten Typen fällt seine lila Farbe nicht besonders auf.

Unterwegs begegnet er der bezaubernden Suzy, die ihn um die Befreiung ihres Vaters bittet.



Treffer! Die Zielscheiben ziehen Eds Plattform an.



Schwindelfrei? Ed balanciert zum Extra-Leben.

Der gute Doc wurde nämlich von seinen eigenen Erfindungen überwältigt und eingelocht. Kein Problem für Ed, und zum Dank baut Doc ihm ein Katapult, das ihn direkt zu Grogh schleudert. Allerdings braucht er für dieses Gerät noch ein paar Einzelteile wie Sprungfedern, Propeller, Federn, Sparschweine und (Domino-)Steine. Raten Sie, wer die organisieren darf ...

Super, Ed!

Immerhin bekommt Ed zur Belohnung neue Fähigkeiten vom Doc. So lernt er, mit einem Blasrohr kleine Bienen zu verschießen, mit seiner frisch gestärkten Fliege umherzugleiten oder mit einem Goldfischglas in ungeahnte Tiefen zu tauchen. Eine Prise Chamäleonstaub verwandelt Ed in andere Wesen und Gegenstände, beispielsweise in eine Mumien-Oma oder einen Metallblock, der Bösewichter unter sich begräbt. Die Verwandlung klappt auch mit einer Portion Popcorn: Dann wird Ed vor-



Meldung aus dem Horchraum: Antidot voraus!



Schweb, schweb: Mit seiner Fliege saust Ed durch den Canyon.

übergehend zu Super-Ed, einem Muskelprotz, der im Vorübergehen Türen eintritt und Bösewichte aus den Pantoffeln kloppt. Letztes Goodie ist ein Pogo-Stab, auf dem Ed herumhüpfen und Bodenplatten zerschmettern kann.

Sie sollten immer wieder in bereits besuchte Welten schauen – mit einer neuen Fähigkeit könnten sich Ihnen neue Bereiche öffnen, in denen Ed noch ein paar Extra-Leben und lebensverlängernde Thermometer beziehungsweise Energiekugeln findet. Noch wichtiger: Die Antidote, ohne die Sie nicht zum Endkampf gegen den magischen Pilz und Grogh persönlich starten können.

»Day of Tentacle läßt grüßen.«

Alte Bekannte

Wer »Rayman 2« kennt, dem wird Tonic Trouble merkwürdig vertraut vorkommen. Beide Spiele stammen von Ubi Soft und verwenden die gleiche Grafik-Engine, die ursprünglich nur für Tonic Trouble entwickelt wurde. Eds Welten sind jedoch deutlich bizarrer und abgedrehter – erinnerte Rayman 2 stellenweise an »Monkey Island«, wäre Tonics Gegenstück eher »Day of the Tentacle«. Musikalisch übertrifft der lila Hüpfer seinen Bruder, dafür hakt die Kameraführung in allen drei Perspektiven ganz gewaltig. Öfter verdecken Wände die Sicht auf Ed, dann schwenkt das Objektiv im Sprunganlauf wild herum. Ärgerlich, weil die Spring-Einlagen eine hochsensible Sache sind: Ed scheint in der Luft doppelt so schnell auf Gamepad-Aktionen zu reagieren.

Rayman darf sich auch rühmen, mehr und drolligere Kumpel als Ed zu haben. Letzterem steht immerhin Agent Xyz beratend zur Seite. Alle Personen sprechen übrigens Klartext und keine Jux-Sprache. Ihren Fortschritt merkt das Spiel sich automatisch, sind alle Leben dahin, dürfen Sie ein »Continue« anwählen. **(ra)**





Mit dem Blasrohr brät Ed üblen Schergen eins über und rollt Hindernisse hinweg.

Standpunkt

ROLAND AUSTINAT

Alptraum jedes Küchenchefs: wildgewordene Maiskolben, aggressive Tomaten und wild schießende Toaster. Alptraum jedes Spieletesters: zwei fast identische Spiele im Vier-Wochen-Abstand. »Tonic Trouble« grenzt sich durch den trottelig-liebenswerten Ed und seine Spezialfähigkeiten jedoch bestens vom großen Bruder Rayman 2 ab. Die Präsentation ist sogar noch einen Tick besser. Dafür ärgern mich zwei Dinge gewaltig: Die automatische Kamera verdeckt oft lebenswichtige Sprungziele. Und seltsamerweise hat die Luft die Konsistenz von Schmierseife. Bei Sprüngen driftet Ed hektisch hin- und her. Doch werfen Sie das Blasrohr nicht zu schnell ins Korn, gute Geschicklichkeitsspiele sind für den PC Mangelware.

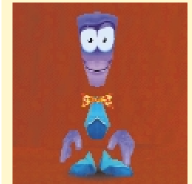
PRO & CONTRA

- ↑ Witzige Charaktere
- ↑ Spitzen-Präsentation
- ↑ Abwechslungsreiche Level
- ↓ Üble Kameraführung
- ↓ Hypersensible Springerei

PC PLAYER WERTUNG

Grafik	90
Sound	90
Einstieg	60
Komplexität	70
Steuerung	60
Multi-Player	–
SPIELSPASS	**77**

POPCORN-FREUDEN



Das ist Ed.



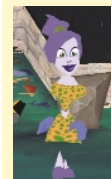
Ed mag Popcorn.



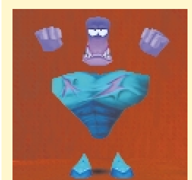
Das macht Ed zu Super-Ed.



Super-Ed ist mächtig stark



Suzy ist mächtig beeindruckt.



Super-Ed ist mächtig froh.

Wirtschaftssimulation für Fortgeschrittene und Profis

High Tech Start-Up

■ **Hersteller:** Monte Cristo/Koch Media ■ **Testversion:** Beta vom November 99 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multi-Player:** bis 8 (Netzwerk, Internet) ■ **3D-Grafik:** - ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/120, 24 MBtes RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** PentiumII/233, 64 MByte RAM

Der Kapitalismus ist unbarmherzig: Schon eine Fehlentscheidung kann den Konkurs bedeuten. Wie gut, dass man mit dieser Wirtschaftssimulation fleißig üben kann.

FAKTEN

- Echtzeit-Ablauf
- 3 Grund-szenarien
- 1 Einführungs-mission
- 3 Schwierig keitsstufen

Beim Begriff Wirtschaftssimulation denkt man zunächst an trockene Zahlenwüsten, öde Menüs und einen zähen Spielverlauf. »High Tech Start-Up« wiederlegt diese Vorurteile auf eine angenehme Weise.

Sämtliche Vorgänge und Entscheidungen werden dem Spieler optisch anschaulich serviert: Beispielsweise werden neue Maschinen gleich in der Fabrikhalle aufgestellt, Personal wird direkt für einen bestimmten Arbeitsplatz angeworben und widmet sich dort deutlich sichtbar den entsprechenden Tätigkeiten. Selbst die Gestaltung des Pausenbereichs für Arbeiter wirkt sich spürbar auf die Produktivität aus. Natürlich sind auch einige Statistiken unvermeidlich, doch beschränkten sich die Entwickler auf die notwendigen Daten. Sie entscheiden, welche Produktkomponenten Ihre Forschungsabteilung entwickelt, welche Komponenten Verwendung finden oder wie viel Geld in Werbung und PR fließen. Natürlich muss auch der Vertrieb organisiert werden und die Produktion über geeignete Anlagen und qualifiziertes Personal verfügen. Selbst hochkomplexe Fragen wie die Preisgestaltung oder die Höhe des Marketing-Budgets werden grafisch aufbereitet. Sogar der Erfolg Ihrer Marketing-Maßnahmen lässt sich in einem simulierten Laden beobachten.

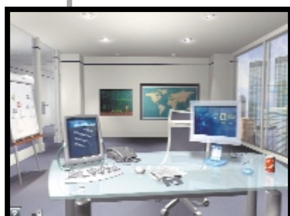
Leider beschränkt sich Start-Up auf drei Grundszenarien: Sie entscheiden sich, ob Sie mobile Videofone, Spielekonsolen oder Cyber-Fernseher herstellen und wo Sie Ihr Hauptquartier aufschlagen. Manchmal verstreicht ein Monat pro Spielminute, so dass Sie rasch entscheiden sollten. **(tw)**



Sie können Ihre Angestellten am Arbeitsplatz beobachten.



Die Komponenten der Produkte lassen sich verbessern.



Von diesem Büro aus begeben Sie sich in die einzelnen Abteilungen.

Standpunkt

THOMAS WERNER

Start-Up ist ein idealer Titel für jeden, der schon immer einmal ein Unternehmen aufbauen wollte. Die Entwickler haben viel Mühe darauf verwendet, die abstrakten Vorgänge anschaulich darzustellen. Allein durch die optische Darstellung der Produktionsanlagen, Entwicklungslabors, Verwaltungsbüros und der dazugehörigen Angestellten werden die komplexen Abläufe regelrecht greifbar. Wenn man sich bei der Grafik noch ein wenig mehr Mühe gegeben und umfangreichere Missionen entworfen hätte, könnte Start-Up eine richtig runde Sache sein. Aber auch so werden nicht nur angehende Betriebswirte ihre Freude an diesem Programm haben.

PRO & CONTRA

- ↑ **Anschauliche Darstellung wirtschaftlicher Abläufe**
- ↑ **Komplexe Unternehmenssimulation**
- ↓ **Zu wenig Szenarien**

PC PLAYER WERTUNG

Grafik	50
Sound	50
Einstieg	70
Komplexität	80
Steuerung	70
Multi-Player	70
SPIELSPASS	**68**

Adventure für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

Gabriel Knight 3


Die Kirche von Rennes-le-Château birgt gleich mehrere Geheimnisse.


Kontrahentinnen: Grace und Madeline Buthane mögen sich nicht.

■ **Hersteller:** Sierra Studios/Havas ■ **Testversion:** Beta vom Oktober '99 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Englisch (Deutsch in Vorbereitung) ■ **Multi-Player:** – ■ **3D-Grafik:** Direct3D ■ **Hardware, Minimum:** PentiumII/233, 32 MByte RAM (ohne 3D-Karte), Pentium/166, 32 MByte RAM (mit 3D-Karte) ■ **Hardware, Empfehlung:** PentiumII/400, 64 MByte RAM, 3D-Karte

Urlaub ist nicht. Schon wieder wird Gabriel Knight, der »Schattenjäger« vom Dienst, in ein kompliziertes Ränkespiel verstrickt.


Wieder beisammen: Titelheld Gabriel Knight, Lebensgefährtin Grace Nakimura und Schnüffelnase Mosely.

FAKTEN

- Fortsetzung der bekannten Grusel-Adventure-Serie
- Nun mit echter 3D-Engine ...
- ... die in Grundzügen auch bei »SWAT 3« verwendet wird
- Gewöhnungsbedürftiges, neuartiges Steuersystem
- 17 Kapitel, die sich über drei Tage erstrecken
- Außer Gabriel steuert man auch Grace

Gabriel Knight, der deutschstämmige US-Amerikaner, könnte mit seinem Leben eigentlich ganz zufrieden sein. Früher war er ein erfolgloser Schriftsteller - heute ist er ein gefeierter Bestsellerautor.

Damals wohnte er im feuchtschwülen New Orleans - heute auf dem guterhaltenen Familienschloss Ritterstein im frisch-kühlen Bayern. Und auch über die Frau an seiner Seite, die wunderschöne Asiatin Grace Nakimura, kann er sich nicht beklagen. Doch in seinem Leben gibt es eine geheime Furcht. Was tun, wenn ein anderer Adeliger zum Lunch einlädt? Wie im aktuellen Fall der Exil-Prinz James von Albany? Wenn er da mal nur nicht mit der Etikette durcheinanderkommt ...

Nebenberuf Schattenjäger

Doch Gabriel hat sich umsonst gesorgt. Als er in Paris auf dem Landsitz des Grafen eintrifft, benötigt der nur seine Dienste als Mann mit speziellen Eigenschaften. Sind die Knights (oder Ritters) doch schon seit unzähligen Generationen ausgebildete Schattenjäger und im Kampf gegen Vampire, Werwölfe und anderes Kroppzeug bestens ausgebildet. Und davon soll es in der Umgebung des Landsitzes viele geben.

Und siehe da, kaum übernachtet Knight beim Prinzen, wird auch schon dessen Sohn von finsteren Figuren entführt und ins französische Dörfchen Rennes-le-Château verschleppt. Nur mit Müh und Not kann Knight den Entführern folgen. Doch im Dorf verliert er die Fährte der Unholde. Knight hat drei Tage Zeit, die Spur wiederzufinden, das Söhnchen zu retten sowie den unzähligen Verwicklungen im Ort auf die Spur zu kommen. Nicht einfach, denn dort treiben sich Freimaurer, ein dunkler Orden, alte Tempelritter, Vampire (?!) und eine Horde von Schatzjägern herum. Was ein Zufall.

Ein neues Konzept

Die Hintergrundgeschichte von »Gabriel Knight 3« wurde wie immer von der (echten) Schriftstellerin Jane Jensen geschrieben. Beim grundsätzlichen Aufbau aber wurde Neuland beschritten. Ihre Spielfigur bewegt sich wie in einem Action-Adventure durch eine dreidimensionale Umgebung. Die Grafikengine ist nicht


Nett: Dem Spiel liegt ein 18-seitiger Comic bei.

schlecht: Gebäude oder bewegte Objekte, wie etwa Springbrunnen, werden lebensecht dargestellt. Nur bei Personen zeigen sich kleine Schwächen, bestehen diese doch nur aus wenigen Farben und schauen gelegentlich recht apathisch aus der Wäsche. Erschreckend hoch sind auch die Hardware-Anforderungen für einen ruckelfreien Betrieb.

Sie können Knight per Mausklick umherbewegen. Sie dürfen ihn aber auch stehen lassen und sich in der Ich-Perspektive erst mal die nähere Umgebung genauer anschauen. Haben Sie etwas Interessantes entdeckt - etwa eine geschlossene Tür - klicken Sie auf die linke Maustaste und eine Kommando-Leiste mit sinnvollen Befehlen erscheint. Sie wählen die gewünschte Aktion und Ihr alter Ego erscheint wie hinteleportiert an der Tür und führt den gewünschten Befehl »Tür öffnen« aus. Es kann einige Zeit dauern, bis man sich an diese Trennung von Spielfigur und Spieler-Ich gewöhnt hat; dann aber läuft es wie von selbst und Sie erforschen in aller Gemütsruhe weitläufige Areale, bevor Sie Knight in Aktion versetzen. Überschreiten Sie eine gewisse Grenze, wird nachgeladen, so dass die Gebiete stets übersichtlich bleiben.

»Zunächst nüchtern, alsbald spannend.«


Ein paar Francs für das Gedächtnis eines alten Taxifahrers.


Die Mietmopeds der Schatzsucher sind überall.




Im Museum hängt eine Vielzahl an Informationstafeln über die Geschichte des Ortes, der nacheinander von Römern, Westgoten, Templern und anderem Volk beherrscht wurde.

Agatha Christie lässt grüßen

Während die Sache mit dem freien Blickwinkel eine hochwillkommene Neuerung darstellt, setzen die Rätsel auf bewährte Hausmannskost. Sie besitzen ein Inventar und hamstern in gewohnter Manier allerlei Gegenstände, um diese miteinander zu kombinieren oder etwas umständlich (über mindestens zwei Mausklicks) an Objekten in der Umgebung ausprobieren. Ein Punkte-System belohnt jede richtige Aktion mit ein paar Zählern, dadurch erkennen Sie recht schnell, ob Sie auf dem richtigen Weg sind. Die Spielgeschichte wurde in Kapitel unterteilt und erst wenn Sie alle notwendigen Aktionen des einen Abschnittes durchgeführt haben, öffnet sich der nächste Vorhang. Schnell schreitet die Spielzeit voran und mit schöner Regel- →

»Die Rätsel: bewährte Hausmannskost«

Standpunkt

MANFRED DUY

Wenn es darum geht, mir von jedem zweiten dahergelaufenen Reisenden seine Lebensgeschichte aufdrücken zu lassen, bin ich sicherlich der falsche Ansprechpartner. Ich übertreibe vielleicht ein wenig; aber dennoch wird mir beim dritten Gabriel zu viel gequasselt und ich muss weitaus öfter zu den immer gleichen Orten pilgern, als mir lieb ist. Sehr gut gefallen hat mir dagegen die Idee mit der frei beweglichen Kamera, denn dadurch werden immerhin zeitraubende Wanderungen innerhalb eines Areals auf ein Minimum reduziert. Auf der Habenseite eintragen darf sich zudem auch die an überraschenden Wendungen reiche und in sich schlüssige Geschichte. Die besitzt nämlich weitaus mehr Gehalt, als die meisten der zu mitternächtlicher Stunde ausgestrahlten TV-Gruselschocker.

PRO & CONTRA

- ↑ Spannende Geschichte
- ↑ Vorzügliche Akustik
- ↓ Viel Gelaber
- ↓ Langwieriges Orte-Abklappern

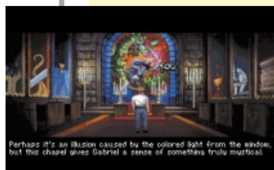
Gabriel Knight 3



Später trifft Gabriel auf einen Geheimbund mit kompliziertem Begrüßungsritual.

KLEINE GABRIEL-KNIGHT-HISTORIE

Die Adventure-Serie hat auch schon über fünf Jahre auf dem Buckel. Teil Eins (»Sins of the Fathers«) erschien



Anfang des Jahres 1994 und zeichnete sich durch eher dümmliche Rätsel aus. Teil 2 (»The Beast within«)



erschien ziemlich genau zwei Jahre später zur Hochblüte der Multimedia-Adventures, spielte in München, besaß unfreiwillig komische Darsteller (»Nein. Ick sprechken keinen Englisch«), war ansonsten aber schon erheblich besser. Dass sich der Titel bis heute gehalten hat, könnte am gruseligen Hintergrund liegen. Schließlich war Knight schon immer ein Geisterjäger. Zweiter Grund: In der Erinnerung werden alte Adventures immer besser und besser, so dass man den Nachfolger kaum erwarten kann.

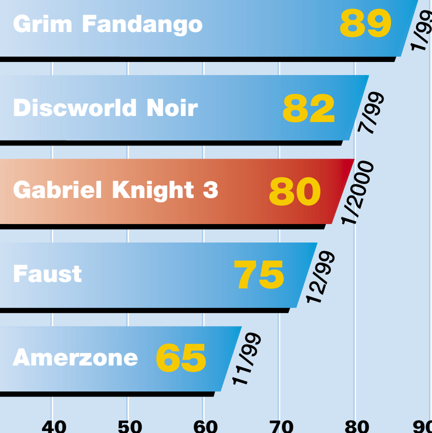
→ mäßigkeit suchen Sie bereits besuchte Orte und Personen zum wiederholten Male auf, um nachzuprüfen, ob sich etwas Neues ereignet hat.

Ungewöhnlich groß ist die Anzahl von Personen, die Sie - wie in einem englischen Kriminalroman - erst so nach und nach kennenlernen. Jeder besitzt seine Geschichte und Sie werden einige Plausche über sich ergehen lassen müssen, bis Sie jeden kennen. Das mag nüchtern klingen; tatsächlich aber ist Gabriel Knight 3 recht unterhaltsam, da es Jensen wie noch nie zuvor gelungen ist, einen langen Spannungsbogen aufzubauen. Anfangs müssen Sie sich erst mühsam im Dorf zurechtfinden. Wer lebt wo, ist er mir (Gabriel) sympathisch oder nicht, was ist das überhaupt für ein Ort, wo sind diese überirdischen Entführer? Kennt man sich aus, überlagern zunächst einmal andere Motive die Sorge nach dem Kinde. Ein gewaltiges Rudel von Schatzsuchern, angeführt von der charmanten Madeline Buthane, lässt im Moment keinen Stein auf dem anderen, soll doch irgendwo der »Heilige Gral« versteckt sein. Sogar Ihr alter Bekannter Mosely von der Polizei gehört zu der Gruppe. An jeder Ecke sind Spuren der einstmals steinreichen Templer zu finden, was den Schatzsuche-Eifer der Gruppe erklärt. Und sind Sie erst einmal mit allen Personen vertraut, setzt das große Sterben ein. Einer nach dem anderen wird auf unschickliche Weise aus der Welt befördert, und jeden Moment erwartet man Hercule Poirot um die Ecke biegen zu sehen, um den Mörder zu ermitteln. Doch da sind nur Sie und Ihr Zögling Gabriel Knight. Und es braucht eine gehörige Portion Gehirnschmalz, um die verwickelten Geheimnisse um den Massenmörder und die vielen okkulten Dinge zu entwirren.

»Ein langer Spannungsbogen«

PC PLAYER GESAMTWERTUNG IM VERGLEICH

Der Champion unter den Adventures ist nach wie vor »Grim Fandango«. Bei »Discworld Noir« hat der bekannte Schriftsteller Terry Pratchett für einen bunten Kuddelmuddel der unterschiedlichsten Figuren gesorgt. »Gabriel Knight 3« hat viel von einem sich allmählich entwickelnden englischen Kriminalroman. »Faust« wie auch »Amerzone« orientieren sich am großen Render-Vorbild »Myst« und besitzen eine ähnliche Aufmachung. Doch Vorsicht: Faust ist ziemlich anspruchsvoll und abgedreht, Amerzone dagegen hat nicht gerade die größte aller Rätseldichten.

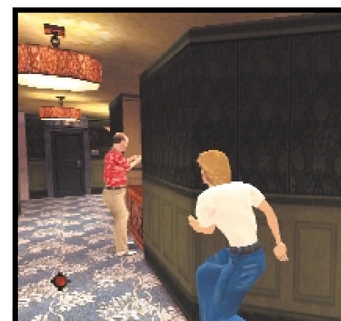


Mit Geduld und Spucke

Wie gehen Gabriel und später Grace Nakimura die Rätsel an? Nun, Gabriel ist der Mann fürs Grobe. Er verkleidet sich, spioniert anderen Leuten hinterher oder tuckert verfolgenderweise



Gabriel Knight 3 benutzt ein Iconsystem, dass sich jedem Gesprächsthema und jeder Aktion anpasst.





Mosely ist zwar ein alter Kumpel; das hindert uns aber nicht daran, seine Brieftasche zu klauen.

EIN RUDEL SCHATZSUCHER

Rennes-le-Château ist von einer kunterbunten Schatzsucher-Horde heimgesucht worden. Neben Mosely und der Führerin Madeline suchen folgende Personen nach dem großen Reichtum:


Lady Howard und ihre Freundin, Miss Stiles, kommen aus England und haben eine abstruse Theorie über den am Ort versteckten Schatz.


Der rüde Australier Wilkes verlässt sich bei der Suche auf wissenschaftliche Methoden und eine Art Mini-Seismograph.


Ein merkwürdiger Heiliger ist Emilio Baza aus dem Mittleren Osten, der Gabriel bei jeder sich bietenden Gelegenheit belauscht.


Selbst der Ortspfarrer Arnaud lässt sich vom Gold-Fieber anstecken, kauft sich ein Fernglas und schließt sich Madelines Gruppe an.


Der Italiener Buchelli behauptet, nur ein Gelehrter im Urlaub zu sein, zeigt aber großes Interesse für die Fresken der Ortskirche.

mit einer Harley durch die Gegend. Denn verfolgen läßt sich vieles. Alle Schatzsucher sind mit Ihren Mietmopeds unterwegs, später tauchen sogar Männer des Prinzen auf, um ihrerseits Nachforschungen anzustellen. Außerdem ist sich Gabriel für einen zynischen Spruch niemals zu schade. Nett: Das vielsagende und anerkennende Gelächter zwischen Knight und Mosely, als in ihrem Gespräch die Rede auf die bildhübsche Madeline kommt. Da zahlt es sich aus, das man als Sprecher Tim Curry (Rocky Horror-Picture-Show) engagiert hat. Hoffentlich wird für die deutsche Übersetzung ein Mann engagiert, der in gleichem Maße in der Lage ist, so spöttisch, lebensklug, manchmal ein wenig arrogant und dabei doch sympathisch zu klingen.

»Ein kleines Eifersuchts-drama«

Neben diesem Grobian wirkt die zierliche Grace Nakimura besonders schöngeistig. Anders als Gabriel verlässt sie sich nicht auf Muskelkraft, sondern auf wissenschaftliche Methoden wie das Computersystem »Sidney«, in dessen Datenbanken unzählige Informationen gespeichert sind. Ein weiterer Storypunkt wird durch eine E-Mail aus der japanischen Heimat aufgetan. Grace soll doch unbedingt diesen netten Ingenieur von IBM kennenlernen, schreibt ihre Mutter.

Ob Sie denn niemals heiraten wolle? Bezüglich der Eifersucht zwischen Grace und Madeline muss also noch ein weiteres Drama entschieden werden. Ja ja, das Privatleben mit all seinen Winkelzügen klopft auch bei Knights ans Fenster. **(uh)**


Eine Landkarte lädt zum Harley-Fahren ein.


Ferngläser; eine nützliche Erfindung.



Spielen Sie mit Grace, steht Ihnen das Computerprogramm »Sidney« zur Verfügung, mit dem Sie E-Mails empfangen, Fremdsprachen übersetzen können oder Zugriff auf eine Datenbank und andere nützliche Dinge haben.


Der Reisebus von Madeline, bis oben hin voll mit Schatzsuchern.


Derselbe Ort, einmal des Morgens, einmal im Schatten der Nachmittagssonne.

Standpunkt

UDO HOFFMANN

Oh Lady Jane Jensen! Wie bekommst Du nur immer so spannende Mischungen zu Stande, die aus mindestens drei, vier verschiedene Vorlagen bestehen? Ein bisschen »Zehn kleine Negerlein« von Agatha Christie, ein wenig »Dracula« von Bram Stoker, eine Prise Stephen King und was weiß ich noch alles. Da sehe ich gerne darüber hinweg, dass nicht alle Rätsel mit gesunden Menschenverstand erklärbar sind. Oder warum fahren die Männer des Grafen in Ihrer Limousine solange sinnlos durch die Gegend, bis ich mich auf meine Harley schwinge, um ihnen in ihr Geheimversteck zu folgen? Aber was soll's: Dafür ist die Atmosphäre so kräftig wie ein Ritter und meine Lust, unbedingt noch das Ende der Geschichte zu erfahren, höher als bei jedem anderen Adventure der letzten Zeit.

PRO & CONTRA

- **Düstere Geheimnisse allerorten**
- **Interessante Charaktere**
- **Rätsel leichte Logikschwächen**
- **Gewöhnungsbedürftige Steuerung**

PC PLAYER WERTUNG

Grafik	70
Sound	80
Einstieg	80
Komplexität	80
Steuerung	80
Multi-Player	–

SPIELSPASS 80

Actionspiel für Fortgeschrittene

Wheel of Time

■ **Hersteller:** GT Interactive ■ **Testversion:** Beta vom November '99 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multi-Player:** – ■ **3D-Grafik:** Direct3D ■ **Hardware, Minimum:** PentiumII/233, 64 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** PentiumIII/700, 128 MByte RAM, GeForce 256

Grafische Finessen und eine spannende Geschichte: Wer befürchtete diese Mischung wäre für »Half-Life« reserviert, hat seine Rechnung ohne »Wheel of Time« gemacht.



Außer für schöne Erinnerungsfotos sollten Sie die schnellen Gegner lieber auf Abstand halten (alle Bilder Glide, 1024 x 768).



Im Zitadellenbau-Modus errichten Sie Fallen und Hindernisse für angreifende Finsterlinge.



Mit Ihren Schwestern verteidigen Sie die Burg bis zum Sonnenaufgang.

FAKTEN

- Ego-Shooter mit Strategie-Elementen
- Roman-Umsetzung
- Unreal-Grafik-Engine
- Überarbeitetes Partikelsystem
- Keine Waffen
- Rund 1 Stunde Zwischensequenzen
- 17 Mehrspieler-Level
- 118 Singleplayer-Level
- 40 Zaubersprüche

Langsam merkt es auch der letzte Entwickler: 3D-Shooter ohne Hintergrundgeschichte haben keine Seele. Zumindest für Solisten braucht es einen Einzelspieler-Modus, der nicht nur dahinplätschert, sondern in Form einer spannenden Handlung mitreißt.

Aus diesem Grund trifft nun die Engine von »Unreal« auf Robert Jordan, Schöpfer der weltweit erfolgreichen Fantasy-Saga »Das Rad der Zeit«.

Die Geschichte von »Wheel of Time« spielt vor dem ersten Roman des Epos, den übereifrige Kritiker gerne mit Tolkiens »Herr der Ringe« vergleichen. Sie schlüpfen im Einzelspieler-Modus in den Charakter von Elayna, Mitglied der Braunen Ajah, einer der sieben »Sekten« der Aes Sedai. Letztere sind im Prinzip nichts anderes als eine emanzipierte Magier-Gilde; nur Frauen dürfen dem lustigen Zirkel beitreten. Männer dienen bestenfalls als Lakaien oder Wächter. Ihre Aufgabe ist es, die Siegel zum ätherischen Verlies des Oberfieslings »The Dark One« gegen einen achte, unglaublich bösartige und noch viel geheimere Untergruppierung der Aes Sedai, zu schützen: die Schwarzen Ajahs. Da auch Frauen (entgegen deren Meinung) nicht von Geburt an perfekt sind, müssen Sie zunächst zusammen mit Elayna drei Prüfungen bestehen. Während Ihre »Gespielin« den Gefahren der Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft trotzt, erlernen Sie die grundlegenden Funktionen des Spiels. Zuerst die Steuerung, dann das Magie-

»Ein super Leveldesign.«

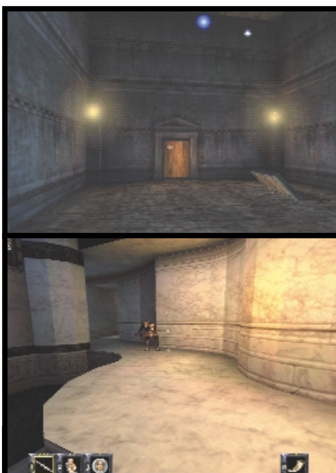


Gerade im ersten Teil des Spiels überzeugt die Grafik der Level, deren Grundrisse übrigens in Handarbeit durch einen Architekten erstellt wurden.

System und letztendlich noch die Verwendung des Kathedralen-Edit-Modus, dazu aber später.

Es ist nicht alles Magie, was glänzt

Die Macht fließt stark in der Welt Robert Jordans. Allerdings kann nicht jeder Hobbyzauberer wild Sprüche klopfend durch die Landschaft rennen und nach Gusto Frösche in Jungfrauen und zurück verwandeln. Nur wahre Aes Sedai haben die Gabe, die Macht zu bündeln. Für alle anderen konzentriert sich der thaumaturgische Saft in leblosen Artefakten, den so genannten Ter'angreals. Die in Wheel of Time existierenden Exemplare sind alle durch die Bank extrem mächtig und dienen meist dazu, den Schattenwesen Manieren beizubringen. Anstelle von femininen Waffen sorgen Feuerbälle, Energiepfeile oder Erdstöße dafür, dass Myrddraals wie auch Trollocs Männchen machen und Stöckchen holen. Andere Sprüche beschwören Beschützer oder Champions, männliche Muskel- beziehungsweise Robenträger, die Ihrer holden Dame nur allzu gern Herz und Hand reichen, mit Vorliebe von einem Gegner. Als immer wieder nützlich erweisen sich ebenfalls zielsuchende Energieladungen oder Kettenblitze. Dass insgesamt 40 Sprüche ihren Sinn nicht ausschließlich in der Ausrottung der Schattenbevölkerung finden, dürfte jedoch selbstredend sein. Gut die Hälfte der Artefakte dienen der Aes Sedai auf mehr oder weniger direkte Weise zum Selbstschutz. So liegen zwar handelsübliche Feuer-/Wasser-/Luft-Schutzzauber in den düsteren Kerkern herum, Interesse erregen aber Objekte anderer Natur: Irrlichter, die den Ausgang suchen, Fallendetektoren oder Schwebezauber. Deren Wichtigkeit ergibt sich aus dem stellenweise ausgezeichnet gelösten Leveldesign.



Im fortgeschrittenen Spiel gibt es optisch etwas schludrig Abschnitte.

Lustiges Level-Leben

Im Gegensatz zu den meisten Ego-Shootern gilt es nicht in jedem der neuen Abschnitte wieder von A nach B zu gelangen und dabei an den Punkten C1 bis Cn so viele Monster zu meucheln wie irgend möglich. Vielmehr stellt Sie Wheel of Time vor einige Alternativen. So müssen Sie etwa in einer Deathmach-ähnlichen Arena gegen immer wieder nachrückende Angreifer-Horden ausharren, bis der Tag anbricht. Nur wenn Ihre Aes Sedai in den ersten Sonnenstrahlen noch auf den Beinen steht (auf wessen auch immer), ist der Level erfolgreich beendet. Offensichtlich wurde hier zur Echt- →

»Robert Jordan kann stolz auf diese Umsetzung sein.«

Standpunkt

JOCHEN RIST

40 Zauber hören sich nach einer ganzen Menge an. Betrachtet man jedoch, wie wenig sich das thaumaturgische Gekasper teilweise unterscheidet, wird das Zustandekommen dieser Zahl klar. Auch könnte die Durchschlagskraft ruhig ein wenig höher sein. Fünf Feuerbälle (Raketen-Equivalent) für einen Standard-Trolloc sind schon recht happig.
Ansonsten uneingeschränktes Lob. Gerade für die Details: Gegner, die mit rot glühenden Augen in der Dunkelheit lauern, sorgen definitiv für Stimmung. Die ausgefeilten Texturen pixeln selbst dann nicht auf, wenn man direkt davor steht. Auch die Hintergrundgeschichte wird dem Vorbild gerecht. Robert Jordan kann stolz auf diese Umsetzung sein.

PRO & CONTRA

- ↑ Schöne Fantasy-Story
- ↑ Emanzipierter Ego-Shooter
- ↓ Schwache Zauber
- ↓ Kampfmagie einseitig

ZAUBERSPRÜCHE TEIL1

Höllenfeuer	Feuerball
Erdstoß	Energiepfeil
Luftstoß	Suchprojektil
Kettenblitz	Seelen-Stachel
Auslaugen	Verderben
Persönlicher Schild	Feuerschild
Luftschild	Erdschild
Wasserschild	Geisteskraft-Schild
Absorbieren	Reflektieren
Plätze tauschen	Versetzen
Duplizieren	Neutralisierende Aura
Neutralisieren	Luftmauer

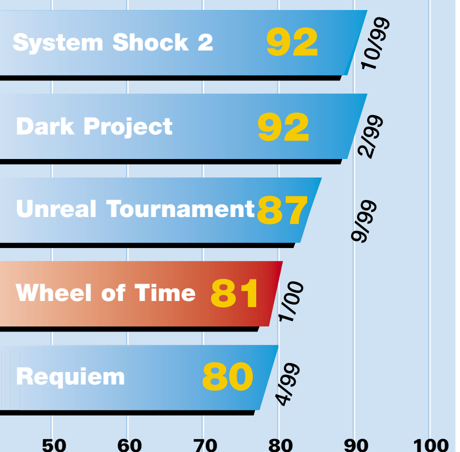
Wheel of Time



Fein ist, dass die Unreal-Cheats auch bei Wheel of Time funktionieren. Noch feiner ist, dass unser böses Spiegelbild das nicht weiß.

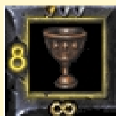
PC PLAYER GESAMTWERTUNG IM VERGLEICH

System Shock 2 und Dark Project haben viel gemeinsam: Sie sind keine reinrassigen Ego-Shooter, aber sie verfügen beide über eine echte Geschichte und spielerischen Tiefgang. Wheel of Time ähnelt de facto Requiem und Unreal Tournament. Die Stärken liegen eindeutig in der brillanten Grafik und dem ausgefeilten Multiplayer-Modus. Allein die strategischen Ansätze verdienen jedoch noch nicht die in letzter Zeit häufig gefallene Bezeichnung »Action-Rollenspiel«. Was Hexen 2 für Quake 2 war, ist Wheel of Time für Unreal.



ZAUBERSPRÜCHE TEIL 2

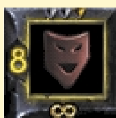

Einfrieren


Heilen

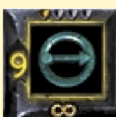

Sprengstoffladung

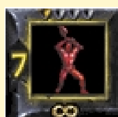

Levitieren

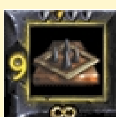

Ziel erfassen

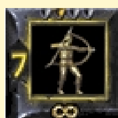

Verkleiden


Wirbelwind

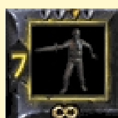

Peiler

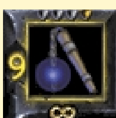

Champion

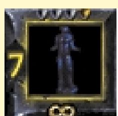

Fallendetektor


Beschützer


Fernauge


Lakai


Lichtkugel


Illusion

→ zeitstrategie-Konkurrenz gelinst, bei der sich in letzter Zeit solche Aufträge ebenfalls wachsender Beliebtheit erfreuen. An anderer Stelle starten sie mutterseelenallein in einem von Fallen durchzogenen Kellergewölbe. Zwar rennt Ihnen kein einziger Myrddraal über den Weg, tausend Tode sind trotzdem vorprogrammiert.

»Nerviges Menü.«

Mehr als Spieler

Neben dem obligatorischen Deathmatch bietet Wheel of Time einige sehr erstaunliche Mehrspieler-Varianten. So ist es in einem Modus möglich, die heimatlicheKathedrale gehörig mit Fallen aufzumotzen. Das Ganze nennt sich dann »Capture the Seal« (doch bevor Gerüchte entstehen: Es werden keine kulleräugigen Meeressäuger durch die Level gehetzt). Hierbei verfügt jede Partei über ein Siegel, das sie gegen die angreifenden Gegner-Horden verteidigt.

Im Gegensatz zu CTF bieten beliebig aufstellbare Speerfallen, künstliche Wände, Fallgruben oder Sprengsätze ein breites



Hier sollte die Kiste die Sprengladungen am Ende zum Explodieren bringen.

Betätigungsfeld für den angehenden Sicherheitstechniker. Außerdem steht für jeden der vier Charaktere eine frei zu instruierende Armee Ter'angreal bei Fuß. Zusammengesetzt aus drei verschiedenen Kämpfertypen hilft Ihnen dann diese bei der Bewachung des eigenen Siegels. Dadurch enthält auch der Mehrspieler-Modus strategische Elemente, die Wheel of Time angenehm vom Standard »Half-Life und Co.« abheben.
(Volker Schütz/mash)

Standpunkt

VOLKER SCHÜTZ

Man kann vielleicht einen Quaker aus einem Rocketjump holen, aber nicht den Rocketjump aus einem Quaker. Mein erster Gedanke also: Welcher verdammte Zauber hat Rückstoß? Der war schnell in Form des Feuerballs gefunden. Dass die Designer keine wild herumhüpfenden Aes Sedai in ihren Level erwartetet haben, zeigte sich aber noch schneller. Ich konnte etwa im Bibliotheks-Level über Absperrungen springen, was das Scripting völlig durcheinander brachte: Uncool. Die Gegner sind nicht allzu helle, dafür aber wieselflink: Unreal.
Insgesamt handelt es sich aber um kräftiges Futter für die Kanonen. Wer bei dieser Grafik nicht die Sprache verliert, ist entweder ohnehin stumm, blind oder hat einfach vergessen, in den Hardware-Modus umzuschalten. Ähnliches Lob gebührt dem mitreißenden Sound. Die Kombination hat bei mir jedenfalls für so viel Adrenalinschub gesorgt, dass ich mich mit »Half-Life« in den Schlaf spielen musste.

PRO & CONTRA

- **Extrem cremige Grafik** (+)
- **Super Leveldesign** (+)
- **Nerviges Menü** (−)
- **Durchwachsene Gegner** (−)

PC PLAYER WERTUNG

Grafik	90
Sound	80
Einstieg	80
Komplexität	70
Steuerung	70
Multi-Player	90

SPIELSPASS 81

Actionspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

Delta Force 2

■ **Hersteller:** Novalogic ■ **Testversion:** Beta vom November ’99 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Englisch ■ **Multi-Player:** 2 bis 50 (Netzwerk, Internet) ■ **3D-Grafik:** Direct3D ■ **Hardware, Minimum:** PII/233, 64 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** PIII/600, 128 MByte RAM, 16MB-Direct3D-Karte

Seien Sie froh, dass Amerika die ganze Welt vor terroristischen Untaten schützt! Außer dem »Rainbow«-Team von Red Storm wartet noch die »Delta Force«-Truppe auf neue Einsatzbefehle.



Beim Ausräuchern eines Terroristencamps tauchen viele Gegner auf. Aber im Maschinengewehr warten auch viele Kugeln. (Direct3D, 640x480)



In einigen Aufträgen treffen Sie die einheimische Fauna. (Direct3D, 640x480)



Sie schweben per Fallschirm ins Einsatzgebiet. (Software, 800x600)

FAKTEN

- 2 Kampagnen
- 47 Missionen
- 11 Waffen
- 8 Einsatzgebiete
- 9 Multiplayer-Modi
- Missions-Editor
- Voxelspace-Grafik mit Direct3D-Unterstützung
- Voice-over-net-Technologie

Das erfolgreichste Novalogic-Spiel seit zwei Jahren bekommt einen Nachfolger, der sich nur wenig vom Original unterscheidet. Aber muss man etwas ändern, was Spaß macht?

Ihre Vorgesetzten schicken Sie um die ganze Welt: Von Nordeuropa über den Balkan und an den Ural, von Nord- oder Zentralafrika nach Asien beziehungsweise Südamerika. Alle 19 Einzelmissionen sind dabei direkt anwählbar, außerdem gibt es zwei Kampagnen, in denen Sie einen Einsatz nach dem anderen bestehen müssen. Zuweilen haben Sie die Wahl zwischen mehreren Missionen. Einmal haben Terroristen in der Antarktis ein Forschungslabor überfallen und bedrohen die Welt mit einem tödlichen Virus (kennen Sie das nicht?), dann wollen üble Vasallen in Afrika aus selbst geschürftem Uran eine lustige kleine Bombe bauen.

Angriff ist die beste Verteidigung

Bevor Sie per Hubschrauber oder Fallschirm die Gesellschaft potenzieller Mörder suchen, rüsten Sie sich beim Delta-Force-Zulieferer aus. Dort gibt es ein Sturmgewehr, verschiedene Pistolen, ein MG und einen Raketenwerfer (siehe auch Kasten). Immer am Mann haben Sie ein Messer, ein paar Handgranaten und eine Laserpistole, mit der Sie ein Ziel für mögliche Artillerieschläge »anleuchten« können. Außerdem packen Sie Extra-Munition, Sprengsätze oder Minen in den Rucksack, für Voyeure ist eine Videokamera im Angebot vorhanden. Die stellen Sie an einem geschickten Ort auf

»Die maximale Auflösung läuft wohl auf keinem Rechner wirklich flott.«



Dieser Truppentransport-Zug wird mit einiger Verspätung sein Ziel erreichen. (Direct3D, 640x480)

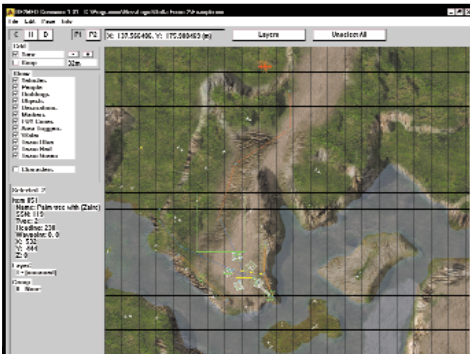


Neu sind Missionen, die in Sümpfen spielen. Hier tauchen Gegner erst spät aus dem Nebel auf, außerdem lässt sich in dieser Situation eine Unterwasserwaffe gut gebrauchen. (Direct3D, 640x480)

und können jederzeit ihr Bild aufrufen. Falls es feucht wird, nehmen Sie einfach eine Taucherausrüstung mit.

Eine starke Truppe

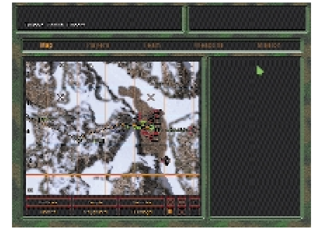
In die meisten Einsätze gehen Sie mit ein paar Kameraden, denen Sie per Commando-Bildschirm rudimentäre Befehle geben. Auf feindlicher Seite hat die allgemeine Anzahl der Gegner sowie deren Intelligenz zugenommen, obwohl sie sich immer noch nicht sonderlich schlau verhalten. Die Jungs schießen lieber, als sich eine Deckung zu suchen. Allgemein ist das Design aber deutlich erfrischender als bei herkömmlichen 3D-Shootern, die nach der Devise »Alle Einsargen!« vorgehen. Zwar finden Sie auch hier solche Aufträge, doch immer passiert irgendetwas Ungewöhnliches. Oft treten Sie gegen Panzer und Hubschrauber an, dann müssen Sie auf ein U-Boot flüchten. →



Mit dem Editor lassen sich recht intuitiv schnell eigene Einsätze basteln.

DAS COMMANDER-MENÜ

■ Nach 6 MByte Download und Patch 1.02.16 lassen sich per Commander's Screen einfache Befehle wie »Halte Position« oder »Hilf mir« geben. Ansonsten rufen Sie hier eine detailliertere Karte auf, informieren sich über Statusreporte Ihrer Männer und schauen sich deren und die eigene Ausrüstung an.



Im Commando-Menü geben Sie Befehle und behalten die taktische Lage im Überblick.

Standpunkt

JOCHEN RIST

Auch Delta Force 2 ist wie bereits sein Vorgänger ein leicht verdauliches Actionspiel ohne allzugroßen Anspruch. Beinahe jeder, der auf Söldnersimulationen steht, wird mit Altbekanntem belohnt. Allerdings trifft der Begriff Simulation nicht genau ins Schwarze. Denn nach einem Spielchen DF2 habe ich in etwa dasselbe gesehen wie in einem übertriebenen Action-Streifen. In jeder Mission schicke ich 20 oder mehr Gegner über den Jordan. Wo bleibt da der Realismus? Wenn man DF2 aber so nimmt, wie es ist, bekommt man ein äußerst spannendes Actionspiel. Insbesondere der Mehrspieler-Modus macht im Teamplay geradezu süchtig. Da wird schnell vergessen, dass sich zum Erstlingswerk nicht viel geändert hat. Eigentlich gehört Delta Force 2 umbenannt zum »Official Mission Pack«. Für Rambo-Fans, die zum »Campen« bereit sind, ist das Spiel ein Muss.

PRO & CONTRA

- ↑ Solides Actionspiel
- ↑ Gute Soundkulisse
- ↓ Wenig Änderungen zum Vorgänger
- ↓ Niedriger Realitätsgrad

DIE WAFFEN

M4 mit Granatwerfer



Kleinkaliber-Sturmgewehr mit 40mm-Granatwerfer und Zielfernrohr. Die Standardwaffe der Delta Force, mit der sich fast alle Missionen lösen lassen.

M4 mit Schrotflinte



Kleinkaliber-Sturmgewehr mit angeflanschter Schrotflinte. Wird von den Truppen gern als »Generalschlüssel« bezeichnet, da sich (in der Realität) die Schrotflinte gut zum Aufschießen von Türen eignet.

M249 SAW



Kleinkaliber-Maschinengewehr. Hervorragend gegen größere Gegnergruppen, ist aber nicht sonderlich treffsicher.

M40A1



Scharfschützengewehr mit einer Reichweite von 800 Metern.

Barret Light .50



Großkaliber-Scharfschützengewehr mit einer Reichweite von 1500 Metern. Sehr unhandlich, hohe Nachladezeit.

Heckler&Koch MP5



Maschinenpistole mit eingebautem Schalldämpfer. Ideal zum Häuserkampf.

APS Underwater Assault Rifle



Unterwasserwaffe, die per Druckluft 15 Zentimeter lange Pfeile verschießt.

Heckler&Koch USSOCOM



Pistole vom Kaliber .45, als Zweitwaffe geeignet.

Heckler&Koch USSOCOM mit Schalldämpfer



Die 45er mit Schalldämpfer. Nützlich, wenn man nicht gehört werden möchte.

Heckler&Koch P11



Unterwasserpistole, die mit elektrischen Zündimpulsen arbeitet und eine effektive Reichweite von lediglich 15 Metern hat.

LAW



Leichte Panzerabwehr-Rakete, mit der sich alle gepanzerten Ziele ausschalten lassen.

Delta Force 2

DIE MULTIPLAYER-MODI

Delta Force 2 betont neben dem Einzelspiel auch die Multiplayer-Komponente. Folgende Spielarten lassen sich anwählen.

Deathmatch
Jeder gegen jeden; wer die meisten Abschüsse in einem bestimmten Zeitlimit hat, gewinnt.

Team Deathmatch
Wie Deathmatch, nur kämpfen hier bis zu vier Gruppen gegeneinander.

Search and Destroy
Jedes Team muss im Gelände des Gegners einige Ziele zerstören um zu gewinnen.

King of the Hill
Jeder gegen jeden; es gewinnt, wer sich eine bestimmte Zeit an einem festgelegten Ort (der Hot Zone) halten kann.

Team King of the Hill
Wie King of the Kill, nur dass hier bis zu vier Teams gegeneinander kämpfen.

Capture the Flag
Zwei Teams versuchen, eine (oder mehrere) Flaggen aus der Basis des Gegners zu stehlen und zur eigenen zu bringen. Wer dies am häufigsten innerhalb eines Zeitlimits schafft, gewinnt.


In der Armory können Sie im Mehrspieler-Modus die Waffen wechseln. (Direct3D, 640x480)

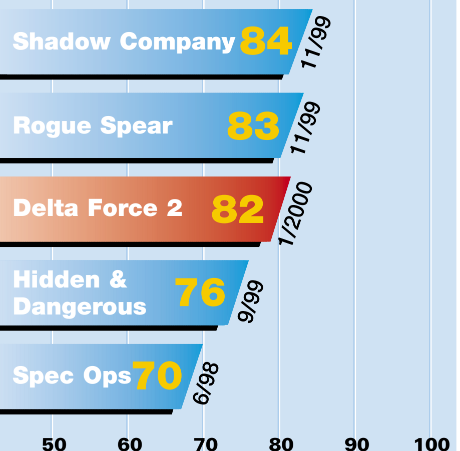
Cooperative
Jede Einzel- oder Kampagnen-Mission lässt sich mit bis maximal acht Teilnehmern spielen. Der Schwierigkeitsgrad steigt dadurch.

Attack and Defend
Genau wie Search and Destroy, nur bewacht lediglich ein Team bestimmte Ziele.

Flagball
Ähnlich wie Capture the Flag, aber hier gibt es nur eine Flagge und maximal vier Teams, die den Stofffetzen zu ihrer Basis bringen müssen.

PC PLAYER GESAMTWERTUNG IM VERGLEICH

»Shadow Company« verbindet Strategie mit dem Ausrüsten einzelner Söldner, einer Art »Jagged Alliance« in Echtzeit. »Rogue Spear« hingegen zeigt, dass das Planen und Durchführen von Antiterror-Aktionen auch aus der Ich-Perspektive funktioniert. »Delta Force 2« ist da gradliniger und bietet einen spannenden Internet-Mehrspieler-Modus. »Hidden & Dangerous« lebt vor allem vom Szenario, der Taktikpart hätte auch ganz wegfallen können. Es richtet sich - genau wie »Spec Ops« - an Profis, welche das Genre eher besonnen angehen wollen, als auf brachiale Action typischer 3D-Shooter zu setzten.



Geschwindigkeit durch Prozessoren-Kraft

Es geschehen noch Zeichen und Wunder: Novalogic hat 3D-Beschleuniger für Voxelgrafik entdeckt. Allzu groß ist der Unterschied zur Software-Version jedoch nicht: Es werden lediglich Texturen gefiltert und schneller dargestellt - nicht unwichtig beim Betreten von Gebäuden.

Allerdings funktioniert dies nur mit einer ATI-Rage-Fury, sowie Karten mit TNT- beziehungsweise TNT2-Chipsatz. Dazu kommen Gelände-Features wie Gras, das hüfthoch werden kann und hervorragend als Versteck geeignet ist. Und da wären noch die Sumpfgebiete mit viel Wasser und Nebel, in denen Sie ebenfalls Ihre Schleichkünste ausprobieren können.

Ansonsten bleibt alles beim Alten, bis auf die Hardware-Anforderungen: Die maximale Auflösung von 1024 mal 768 Bildpunkten läuft wohl auf keinem existierenden Rechner wirklich flott, für die von Hardware unterstützten 640 mal 480 Pixel reicht gerade ein Pentium II mit 350 Megahertz. **(mash)**

BUGS! BUGS!

Bei unserem Testmuster (der amerikanischen Verkaufsversion) funktionierten einige Dinge noch nicht so recht, was Novalogic per Patch lösen will (der 6-MB-Patch auf Version 1.02.16 verringert die Anzahl der Abstürze, ermöglicht den Zugriff auf Novaworld und setzt den Commander-Screen in Funktion).

- Commander-Screen funktioniert nicht
- Gelegentliche Abstürze
- Verhaken beim Klettern auf Leitern und Plattformen
- Kein Internetspiel

Standpunkt

MARTIN SCHNELLE

Auch »Delta Force 2« kommt wie »Armored Fist 3« nicht mit großartigen neuen Features daher. Die Commando-Karte, das hohe Gras, die Direct3D-Unterstützung - alles nichts, was den Spielverlauf in brillanter Weise beeinflussen würde. Und trotzdem packt es mich wieder: nur noch diesen Einsatz erfolgreich beenden, und hätte es wohl einen Unterschied gemacht, die Schrotflinte zu benutzen? Nochmal! Dann die vielen verschiedenen Mehrspieler-Gefechte, und über das Internet habe ich selbst mit einer mäßigen Verbindung nie ärgerliche Lags. Nun sind die Novalogic-Programmierer keine Koryphäen, was das Ausnutzen neuer Technologien angeht. Und so ruckelt das Spiel ganz vernehmlich - lassen Sie sich schon mal für einen 700-MHz-Pentium vormerken.
Trotz Commander-Screen bleibt die taktische Komponente (wie bei Novalogic üblich) weitgehend außen vor. Falls Ihnen also die Pfriemelei bei »Rogue Spear« zu lästig sein sollte, haben Sie hier das richtige Programm.

PRO & CONTRA

- (+) Schicke Details wie Gras
- (+) Spannender Mehrspieler-Modus
- (+) Starke Atmosphäre
- (−) Extreme Hardwareanforderungen


Hier raffinieren die Bösewichter Uran für Atombomben. (Direct3D, 640x480)

PC PLAYER WERTUNG

Grafik	60
Sound	70
Einstieg	90
Komplexität	60
Steuerung	80
Multi-Player	90
SPIELSPASS	82

Rollenspiel für Fortgeschrittene

Septerra Core

■ **Hersteller:** Valkyrie Studios/Topware Interactive ■ **Testversion:** Verkaufsversion 1.0 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Englisch ■ **Multi-Player:** – ■ **3D-Grafik:** – ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/200, 32 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** PentiumII/233, 64 MByte RAM

Vom Tellerwäscher zum Millionär war gestern. Besuchen Sie »Septerra« und sichern sich mit Maus und Maschinengewehr den Dank eines Planeten.



Der Magierdämon Draxx kam mit unserer Hilfe zurück auf diese Welt. So verlässt er sie auch wieder.

Durch die Dunkelheit des Universums rauscht ein völlig abartiger Planet. Er ist so bizarr, dass jeder Astronom seinen Job an den Haken hängen würde, nur um ein Polaroid davon machen zu dürfen.

Es geht allerdings nicht um die nur allzu bekannte, gigantische Scheibe, welche auf Elefantenschultern und einer Schildkröte ruht. Vielmehr ist die Rede von der Welt Septerra. Sie besteht aus sieben Kontinent-Schichten, die um einen Computerkern rotieren und durch ein organisches Rückgrat verbunden sind. Auf diesem Dönerspieß der Götter lebt eine Müllsammlerin namens Maya.

Nachdem ein altes Volk namens »The Chosen« sich in den Kopf setzte, das Geheimnis des Computerkerns zu lüften und nebenbei den Rest der Welt in den Krieg stürzten, hat Maya eine äußerst originelle Mission: Komme den Auserwählten zuvor und rette den Planeten. Zwar bleibt dem Durchschnitts-Septerrianer der ganze Rummel um das Geheimnis des Computerkerns unbegreiflich, da er schon lange weiß, dass die Antwort auf die Frage nach dem Universum und dem ganzen Rest »42« lautet. Aber Maya muss trotzdem losziehen, um den uniformierten The Chosen einen Strich durch die Rechnung zu machen.

»Abgedrehte Spielwelt.«

Letztendlich phantastisch

Wenn Maya und Ihre Freunde (wer hat gerade Willi und Flip gesagt?) über vorgefertigte Bildschirm-Hintergründe wieseln, kommen schnell »Final Fantasy 7«-Gefühle auf. Nicht nur, dass einige Schauplätze stark an den Genre-Primus erinnern, es gibt ebenfalls die bekannte Weltkarte, auf welcher die Truppe längere Strecken zurücklegt. Während bei FF7 noch Kämpfe aus dem Nichts auf das ahnungslose Heldentrio einprasselten, fetzt sich die Dreiergruppe von »Septerra Core« nur mit Gegnern, die zuvor auf dem Bildschirm herumwuselten.

Als Konsequenz bedeutet dies, dass Sie auf der oben genannten Weltkarte von Feinden unbehelligt bleiben. Haben Sie aber eine der vielen Örtlichkeiten betreten (Städte, Krypten, dunkle Wälder, eisige Berge und vieles mehr) bekommen Sie häufiger den Zorn der Widersacher zu spüren, als Ihnen lieb sein dürfte. Das aufdringliche Gesocks taucht nämlich nach jedem neuen Betreten wieder an exakt derselben Positionen auf. Der Kampf ist eine Mischung aus Echtzeit- und Rundenstrategie, die recht einzigartig in der Welt der Rollenspiele ist. Jeder Charakter besitzt einen Statusbalken, der je nach seinen Attributen mehr oder weniger langsam seine maximale Stärke erreicht. An verschiedenen Punkten dieser Anzeige können Sie mit schnellem Mausklick →



Nur Corgan verfügt über die Fähigkeit Gegnerwerte angezeigt zu bekommen.



Azziz, Ihr Lehrer, bringt Ihnen den Umgang mit den Zaubersprüchen bei.

FAKTEN

- 4,5 Stunden Geräusche und Musik
- 8 Charaktere
- Hunderte Örtlich keiten, verteilt auf 7 Kontinente
- Adventure-Interface
- Quicktime-Zwischensequenzen
- Rundenbasiertes Kampfsystem

Septerra Core

»Auf der Habenseite stehen eine wunderbar abgedrehte Spielwelt, ein netter Fantasy-Plot und zahlreiche Rätsel.«

→ für Ihr Bildschirm-Ego Attacken starten. Von dem Fortschritt des Balkens hängt dann ab, welcher Art (klein, mittel, spezial) diese Angriffe auf Leib und Seele des Gegners sein dürfen.

Kernenergie

Weiterhin transportieren ihre digitalen Freunde so genannte Schicksalskarten. Diese verwandeln die Energie des Planetenkerns in magische Sprüche. Ähnlich der Materien bei FF7 sind die einzelnen Karten untereinander kombinierbar, was für Zauberzuwachs sorgt. So entstehen etwa aus einem offensiven Erdzauber und einer defensiven Barriere, ein thaumaturgischer Schutz gegen Erdangriffe. Dies zehrt jedoch, genau wie die Verwendung von charakterspezifischen Spezialfertigkeiten, von der Core-Energie Ihrer Truppe.

Naturgemäß frischt man letztere mit Kräutern, Tränken und Runen auf, welche in den Geschäften der Umgebung zu erstehen sind. Gold, kleinere Ausrüstungsgegenstände und Erfahrungspunkte bekommen Sie, wie sollte es anders sein, von zuvor erschlagenen Feinden. Allerdings haben Sie keinen Einfluss bezüglich der Verteilung der Punkte auf die sechs Attribute: Stärke, Beweglichkeit, Wahrnehmung, Psyche, Vitalität und Geschwindigkeit.

(Volker Schütz/mash)

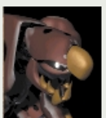
Die ersten vier Charaktere



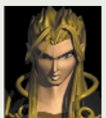
Anführerin Maya sammelt keinen Honig, sondern Müll. Die dezente Tarnfarbe der Frisur deutet es schon an.



Grubb ist der McGyver der Truppe: Mit einem Bindfaden, einer Tube Zahnpaste und zwei krummen Nägeln kann er Waffen basteln, die ganze Planeten ausradieren.



Runner besteht aus Metall. Trotzdem holt er gerne Stöckchen und verölt die Füße seines Herrchens.



Corgan ist Teil der abgesetzten Wache von Wind City. Er besucht übrigens den gleichen Coiffeur wie Strife Cloud.



Die Charakter-Menüs sind zwar übersichtlich, trotzdem aber nur umständlich zu bedienen.



Die Schicksalskarten bringen in Kombination neue Sprüche hervor.



Wie bei Final Fantasy 7 gibt es in Septerra Core eine Weltkarte.

Standpunkt

VOLKER SCHÜTZ

Das Schlechte wie gewohnt vorweg: Besiegte Monsterhorden tauchen in exakt der gleichen Kombination an exakt den gleichen Stellen erneut auf. Das nervt besonders, wenn ich wieder mal irgendwelche Rätselobjekte durch die Landschaft schleppen muss und dabei zwangsläufig bestimmte Gebiete mehrfach kreuze. Für solche Wiederholungen fehlt es dem Kampf-Programm einfach an Pepp, sprich taktischen Elementen. Eine Positionierung der eigenen Charakter ist ähnlich Final Fantasy 7 nicht möglich, außerdem mangelt es an einer permanenten Statusanzeige für Gegner. Dass ich gewonnene Erfahrung ohne eigenen Einfluss planwirtschaftlich zugeteilt bekomme, gab es noch nicht einmal beim polnischen Gorky 17. Ebenso limitiert ist die Waffenauswahl. Auf der Habenseite stehen eine wunderbar abgedrehte Spielwelt, ein netter Fantasy-Plot und zahlreiche Rätsel. Letztere erfreuen mich besonders, weil sie seit langem die ersten sind, die Logik und Kniffligkeit erfolgreich verbinden.

PRO & CONTRA

- Abgedrehte Geschichte
- Adventure-Elemente

- Viele Kämpfe
- Feste Spawning-Punkte für Monster
- Buggy
- Spartanische und umständliche Menüs

PC PLAYER WERTUNG

Grafik	70
Sound	70
Einstieg	70
Komplexität	70
Steuerung	70
Multi-Player	–

SPIELSPASS 75

Strategiespiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

Age of Wonders

■ **Hersteller:** Triumph Studios/Take 2 ■ **Testversion:** Beta vom November '99 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Englisch (Deutsch in Vorbereitung) ■ **Multi-Player:** bis 12 (An einem PC, Netzwerk, Internet, E-Mail) ■ **3D-Grafik:** – ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/166, 32 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium II/266, 32 MByte RAM, 3D-Karte

Jeden Tag nimmt die Wolke im Osten an Stärke und Macht zu. Ergreifen Sie Ihr Schwert und reiten Sie in den Schatten. Oder ist es schon zu spät?



Die Stadt in der Bildmitte ist zur Zeit uneinnehmbar; auf eine Flankendeckung legte der Computergegner aber keinen Wert.

FAKTEN

- Mischung aus »Heroes of Might and Magic 3« und »Master of Magic«
- 12 verschiedene Völker
- 12 Einheiten pro Volk
- 140 Einheiten insgesamt
- 2 große Kampagnen mit jeweils 12 Missionen
- Circa 110 Zaubersprüche (einige sind geheim)
- 50 Helden

Es steht nicht zum besten im Elfenreich. Seit der Ermordung von König Inoich durch die Menschen haben sich die Elfenstämme der überlebenden Geschwister Julia und Meandor voneinander entfremdet.

Sie haben die Wahl. Wollen Sie als herzensguter Hüter für die Einheit des Elfenvolkes kämpfen und die Menschen trotz ihrer Missetat beschützen? Oder wollen Sie als harthändiges Mitglied des Sturmkultes sowohl die Menschen, als auch Ihre verweichlichten Verwandten ausrotten?

Grundsätzliches

Ganz egal, für welches Volk Sie sich entscheiden: Sie starten im Westen des Elfenreiches und marschieren wie in einem Wettrennen mit jeder Mission weiter nach Osten. Denn das feindliche Brudervolk hat das gleiche Ziel: Das Tal der Wunder zu erreichen, wo der tote König Inioch aufgebahrt wurde. Die ersten Missionen sind sehr einfach. Sie führen eine kleine Armee aus Fußvolk, wahlweise Halblinge (Julia) oder Goblins (Meandor), im Rundenmodus über eine zweidimensionale Landkarte, die aus den üblichen sechseckigen Hexfeldern besteht. Je nach Auftrag müssen Sie bestimmte Städte einnehmen oder einfach alle Gegner besiegen. Ihre Armee kämpft nicht für Luft und gute Worte, Sie sollten daher rasch Minen oder

»Ein Wettrennen nach Osten.«

feindliche Siedlerhaufen erobern, auf dass Ihnen die Jungs nicht davonlaufen. Eroberte Siedlungen liefern dann Geld und neue Soldaten oder lassen sich ausbauen, wodurch sie bessere Truppentypen produzieren. Außerdem kann man sie mit Zäunen verstärken, abfackeln oder plündern (dauert länger als abfackeln, bringt aber Knete), oder die Bevölkerung umwandeln. Wo dann vorher fröhliche Goblinkinder »Schlag den Kleinsten« spielten, suhlen sich nachher dumme Hobbit-Gören in ihren Erdhöhlen. Oder umgekehrt.

Maximal acht Truppentypen lassen sich übereinandersta- →



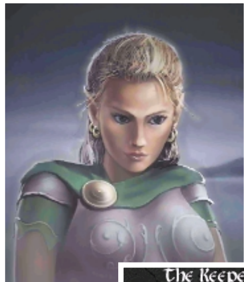
Bei taktischen Kämpfen ist der Computer schwach.



Dieses Zauberbuch erinnert an Master of Magic.

Age of Wonders

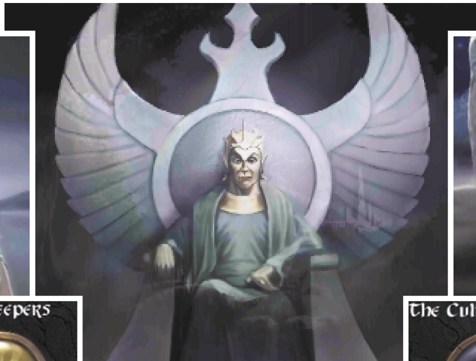
DIE LIEBEN VERWANDTEN



Die Hüter streben unter der weisen Regentschaft von Julia nach Frieden.



Das Banner der Hüter.



Einst herrschte König Inioch über ein schönes Reich. Jetzt bekämpfen sich seine Kinder bis aufs Messer. Armer König Inioch.



Das Banner des Sturmkults



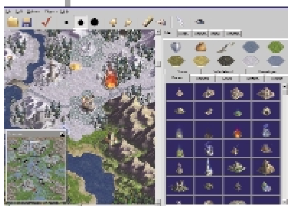
Meandor, der Anführer der dunklen Elfen, will das genaue Gegenteil.



Dank maximaler Ausbaustufe lassen sich alle Halbling-Einheiten produzieren.



Talic, der Dunkelelf, hat schon wieder an Erfahrung gewonnen.



Neue Mehrspieler-Karten sind dank eines Editors unkompliziert, aber nicht gerade schnell erstellt.

→ peln, an Kämpfen dürfen aber (ein intelligentes Feature) mehr eigene Einheiten teilnehmen, weil alle Figuren, die an das aktuelle Hex angrenzen, mit in den Kampf einbezogen werden. Dann blendet die Karte über in einen Taktik-Bildschim, wo fast jeder Strauch einzeln abgebildet wird. Um eine Stadt zu erobern, benötigen Ihre Leute Rammböcke, anderes Belagerungsgerät oder Spezialfähigkeiten. Überhaupt werden Ihre Leute erstaunlich differenziert beschrieben. Fast wie in einem Rollenspiel haben sie Werte für Angriff, Rüstung, Lebenspunkte usw. Mit zusätzlicher Erfahrung verbessern sich diese Werte, außerdem kommen bessere Einheiten dazu, die Heil- oder Angriffszauber aussprechen oder alleine durch ihre Berührung grüne Felder in unfruchtbare Wüsten verwandeln. Sehr nett ist die Verbindung der Missionen. Auf Ihrem Feldzug zum Tal der Wunder durchqueren Sie die Länder fast aller am Spiel teilnehmenden Völker: Orks, Echsen-Menschen, Untote, Menschen, Hohe Menschen, usw. Je nachdem, wie Sie sich zu den einzelnen Völkern verhalten, gewinnen Sie das eine oder andere als Bundesgenossen. Für den Goblinherrscher ist es aber praktisch unmöglich, sich Zwerge gefügig zu machen. Dann schon eher Orks. Und die richtig mächtigen Völkern oder zusätzliche Helden kommen erst später vor.

»Unintelligente Computer-Intelligenz.«

Das Spiel besitzt einige kleine Mängel: Die Grafik der Figuren ist leicht fitzelig, die Steuerung umständlich. Viele Zaubersprüche werden zwar grafisch nett illustriert, taugen aber herzlich wenig. Ein Held, der seinen Bogenschusswert schon sechs mal gesteigert hat, ist manchmal nicht in der Lage, einen einzigen lausigen Lanzenträger mit einem Angriff abzuservieren. Außerdem kann der Taktikkampf sehr langwierig werden, schwer ist auch abzuschätzen, bis wohin sich der Gegner bewegen kann und wo ich somit meine Bogenschützen noch gefahrlos aufmarschieren lasse.

Der größte Mangel: Der Computer-Gegner ist trotz dreier Schwierigkeitsgrade so dumm wie ein Dübel! Mit einer Armee aus acht Einheiten gelang es uns zum Beispiel, ein großes Hobbitreich aus über sechs Städten im Handstreich zu nehmen. Erobern, umwandeln, nächste Stadt erobern, umwandeln, usw. Armee aufpowern; Kernstadt einnehmen. Das ist vor allem im Hinblick auf die abwechslungsreichen Kampagnen schade. Echte Experten aber werden sich die Haare raufen. **(uh)**

Standpunkt

UDO HOFFMANN

Schade, schade, schade. Endlich mal ein Runden-Strategiespiel mit schmissiger Story, von Leuten, die sich auskennen und den »Herrn der Ringe« lieben. Hat mir der Projektleiter persönlich mit leuchtenden Augen erzählt. Und dann dieser dümmliche Computer-Algorithmus, der aus einem Strategiespiel mit vielen guten Zutaten ein Verschiebe-Spielchen macht. Aber noch ist nicht alles verloren. Im Mehrspieler-Betrieb zeigt uns Age of Wonders seine Stärken: Durchdacht, etwas umständlich, aber mit großer strategischer Tiefe.

PRO & CONTRA

- + Wunderbare Szenario-Verknüpfung
- + Gutes Multiplayer-Spiel
- − Schwacher Computergegner
- − Schwerblütige Kämpfe

PC PLAYER WERTUNG

Grafik	60
Sound	70
Einstieg	60
Komplexität	70
Steuerung	60
Multi-Player	80

SPIELSPASS 73

Flugsimulation für Einsteiger und Fortgeschrittene

United States Air Force

■ **Hersteller:** Pixel Multimedia/Jane's Combat Simulations ■ **Testversion:** Importversion 1.0 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Englisch ■ **Multi-Player:** bis 2 (per Modem), bis 16 (Netzwerk, Internet) ■ **3D-Grafik:** Direct3D ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/200, 64 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium II/350, 128 MByte RAM, 16MB-Direct3D-Karte

Von Israel nach Amerika: Pixel Multimedia widmet sich in seiner neuen Flugsimulation den US-Luftstreitkräften.



Im Tiefflug jagen Sie mit der A-10 feindliche Panzer-Kolonnen im Irak. (Direct3D, 1280x1024)



Auf der taktischen Karte lassen sich Wegpunkte und die nähere Umgebung ablesen.



Auch mit einer F-105 kann man über Vietnam Tu-22-Bomber jagen. (Direct3D, 800x600)

FAKTEN

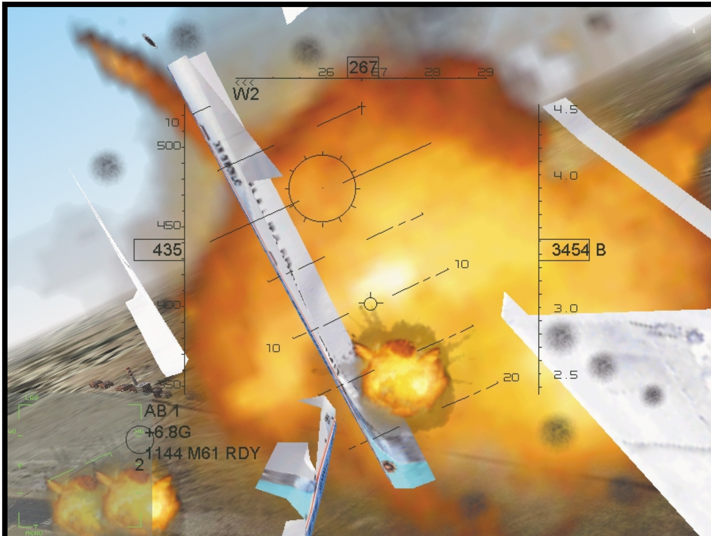
- 62 Missionen
- 2 lineare Kampagnen
- 2 semi-dynamische Kampagnen
- Generator für Instant-Action-Einsätze
- 4 Einsatzgebiete
- Satelliten-Texturen
- 8 steuerbare Flugzeuge

Mit der Integration von verschiedenen Flugzeugtypen in ein einzelnes Programm hat Jane's Combat Simulations mittlerweile jahrelange Erfahrung. Nach »US Navy Fighters«, »Advanced Tactical Fighters« und »Israeli Air Force« (letzteres ebenfalls von Pixel Multimedia) kommen nun populäre Kampf-Jets der amerikanischen Air Force auf Ihren PC.

Vier Kampagnen haben die Programmierer für Sie aufbereitet. So müssen Sie sich in Vietnam und dem Golfkrieg bei linearen, historischen Feldzügen bewähren. Dann fallen die Russen in Europa ein und zuletzt bekämpfen sich über amerikanischem Boden zwei Teile der Air Force in einer Übung. In diesen beiden fiktiven Szenarien kümmern Sie sich um die Munitionsversorgung und den Bestand an Kampfflugzeugen und nehmen so Einfluss auf die folgende Mission.

Wie schon bei den sieben Einzelaufträgen in Israeli Air Force sitzen Sie nicht nur in einer einzigen Maschine, sondern können aus sämtlichen Teilnehmern alle auswählen, die im Auftrag überhaupt möglich sind. Insgesamt wären das die A-10 Warzenschwein (deren separate Simulation von Jane's ad acta gelegt wurde), die F-105, die F-4 Phantom, die F-15 in der Jäger- und Jagdbomber-Version, die F-16, die F-22, die F-117A und die MiG-29. Vor dem Abflug lässt sich die Bewaffnung festlegen und ein

»Eine nette Alternative zu F-22 Lightning 3«



Zack! Da hat es eine zufällig in der Gegend herumfliegende 747 getroffen. (Direct3D, 800x600)

Abschuss bedeutet nicht gleich das Ende des Einsatzes. Auf einer Übersichtskarte werden Ihnen dabei alle Maschinen angezeigt, die sich in der Luft befinden.

Es tummeln sich eine Menge weiterer Fluggeräte im Areal, etwa AWACS-Aufklärer oder Lufttanker, die sogar benutzt werden können – eine Neuerung zu IAF. Auch zivile Linienmaschinen tauchen auf und sollten möglichst unbehelligt gelassen werden. Ansonsten stehen eine Reihe von Bodenangriffe im Briefing, welche sich mit der A-10 besonders gut fliegen lassen. Der Detailgrad am Boden hat ebenfalls zugenommen, wodurch Sie nun Panzer-Kolonnen, vielen Gebäude und vereinzelten Bäume begegnen.

Details und Satelliten

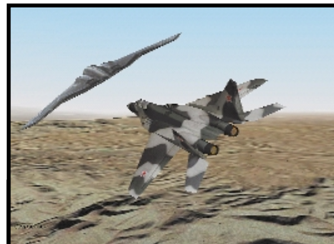
Abermals griff Pixel Multimedia auf Satelliten-Texturen zurück mit allen bekannten Vor- und Nachteilen. Das Terrain sieht bis zu einer gewissen Höhe gut aus, danach wirkt die Landschaft wie eine Tapete. Dafür gibt es eine große Menge an Höhenunterschieden, die sich taktisch nutzen lassen, um etwa Raketen abzuhängen.



Explosionen sorgen bei Nachtmissionen für passende Lichteffekte. (Direct3D, 1024x768)

Dank Direct3D-Unterstützung hängt die Auflösung und Farbtiefe nur von den Fähigkeiten Ihrer Grafikkarte und des Monitors ab. Explosionen bestehen neben den Detonationswolken auch aus den Einzelteilen des unglückseligen Objekts. Die einzelnen Flieger wiederum sind sehr hübsch.

Eine separate Multimedia-CD-ROM – wie in IAF – finden Sie nicht, aber wieder lassen sich per Hyperlink so manche Begriffe in den Briefings anklicken, wodurch Sie eine Reihe an Informationen zum Kampfgerät und den Waffen bekommen. Der Mehrspieler-Modus ist nicht aufregend und bietet ein Deathmatch für 16 Piloten sowie die Möglichkeit, jede Mission in der Gruppe zu fliegen. **(mash)**



Terrain wie Flieger sind ganz ansprechend geraten. (Direct3D, 1024x768)

Standpunkt

MARTIN SCHNELLE

Auch das zweite Werk von Pixel Multimedia weiß zu gefallen. Die Kombination aus halbdynamischen und exakt vorgeschriebenen Feldzügen ist gut abgestimmt. Die Präsentation fällt zwar allenfalls durchschnittlich, aber auch ordentlich aus. Die Bodentexturen beispielsweise machen im Vergleich zum Vorgänger einen weitaus besseren Eindruck.
Leider fehlt eine Multimedia-CD mit Hintergrundinfos wie noch bei Israeli Air Force. Alle wichtigen Flieger neueren Datums finden sich jedoch in dieser Flugsimulation. Weiterhin freuen sich auch Neulinge über dieses Spiel, denn das Beherrschen der Maschinen setzt kein Ingenieurstudium voraus. Alles in allem eine nette Alternative zu etwa F-22 Lightning 3.

PRO & CONTRA

- ⊕ Viele verschiedene Flugzeuge
- ⊕ Leichter Zugang
- ⊕ Interessante Einsätze
- ⊖ Keine Multimedia-CD mehr
- ⊖ Optik durchschnittlich

PC PLAYER WERTUNG

Grafik	70
Sound	70
Einstieg	70
Komplexität	70
Steuerung	80
Multi-Player	70
SPIELSPASS	79

TANKEN IN DER LUFT

Ein nicht unproblematisches Manöver ist das Auftanken während des Fluges. Wir zeigen Ihnen, wie dies vonstatten geht.



Im Anflug an die Tankmaschine; Sie befinden sich etwas zu weit rechts.



Idealer Anflugpunkt ist natürlich direkt von hinten.



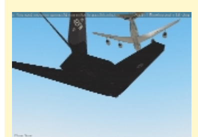
Fast haben Sie es geschafft; achten Sie vor allem auf die Geschwindigkeit, die nicht zu hoch sein darf.



Nur eine kleine Kurskorrektur, dann hängt unsere F-117A am Zapfhahn.



Geschafft! Nun müssen Sie sich keine Sorgen um den Treibstoff mehr machen.



Nach dem Auftanken lassen Sie sich leicht unter den Tanker abfallen.

Rennspiel für Profis

Supreme Snowboarding

■ **Hersteller:** Housemarque/Infogrames ■ **Testversion:** Beta vom November '99 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Englisch (Spiel), Deutsch (Anleitung) ■ **Multi-Player:** 1-8 (Netzwerk) ■ **3D-Grafik:** Direct 3D, OpenGL, Glide ■ **Hardware, Minimum:** Pentium-II/200, 32 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** PentiumII/300, 64 MByte RAM, 3D-Karte

Snowboarden, wie es sein muss. Fast schon medaillenverdächtig, bis Gold aber ist der Weg noch weit.

FAKTEN

- 9 Rennstrecken
- 3 Rennszenarios (Gebirge, Wald, Dorf)
- 6 Fahrer
- 10 echte Bretter (Werte in Geschwindigkeit, Wenden, Flexibilität)
- 3 Ligen
- 3 Wettbewerbe (Rennen, Half Pipe, Air)
- 16 Tricks

Snowboard fahren ist rasant und gefährlich, wie ohne weiteres klar wird, wenn man sich ein Ründchen »Supreme Snowboard« gönnt. Denn die Simulation ist gut.

Zuallererst fallen die großen Spielfiguren auf, die dem Boarder-Image getreu sehr lässig surfen, dann die seltsamen Grafikberechnungen. Es scheint mindestens drei verschiedene Detailstufen zu geben, je nachdem, wie nahe Sie einem Objekt kommen, wird es genauer dargestellt. Schon nach kurzer Zeit übersieht man das aber. Dazu ist das Tempo zu hoch und die Gegner zu stark, welche einen gezielt vom Brett rempeln und sich nicht entblöden, dabei noch höhnische Kommentare von sich zu geben. Fährt man noch länger, entdeckt man die Vielfalt der Kurse.

Wo anfangs nur simple Wald- oder Häuserschluchten gähnten, erscheinen auf einmal unvermutete Abkürzungen oder Sprungchancen über Hindernisse, die man vorher noch umfahren musste.



Glühende Feuer oder Fackeln machen Nachtfahrten zum Erlebnis.

Das Fahren selbst verläuft sehr schnittig, die eingängige Steuerung geht schnell in Fleisch und Blut über. Stehen, knien, links, rechts, Sprung, verkanten, bremsen - einfach zu bedienen, aber schwer zu meistern. Dafür sorgen Details wie vier verschiedene Schnee-Sorten (Normal, Pulver, Eis, Geschmolzen) und vor allem die unterschiedlichen Bretter, mit denen Sie sich vor dem Rennen ausrüsten und die alle einen ganz eigenen Fahrstil verlangen. Langfristig motivierend sind die drei Meisterschaften gegen neun Gegner, die nach einem Formel-1-ähnlichen Punktesystem entschieden werden. **(uh)**



Rotierend: Die Flüge in den »Air«-Wettbewerben.

Standpunkt – UDO HOFFMANN

Hätt' ich nie mit gerechnet: Ein Snowboard-Spiel, das richtig Spaß macht. Woran liegt es? Vom merkwürdigen Grafikaufbau mal abgesehen ist es sauber und gut programmiert worden. Die großen Spielfiguren sind hübsch animiert und suchen zum Beispiel nach harten Landungen verzweifelt rudernd nach Gleichgewicht. Und ich selber krieg' fast den Tattrich, wenn ich mit 100 km/h durch enge Schluchten donnere, das Geschwindigkeitsgefühl ist, hechel, geradezu atemberaubend.
Wenn nur der Anspruch nicht so hoch wäre. Schwierigkeitsgrade fehlen, nur echte Profis werden so richtig in Schwung kommen.

PRO & CONTRA

- ⊕ Tolles Geschwindigkeitsgefühl
- ⊕ Gute Steuerung
- ⊖ Unbarmherzige Gegner
- ⊖ Seltsamer Grafikaufbau

PC PLAYER WERTUNG

Grafik	70
Sound	80
Einstieg	60
Komplexität	60
Steuerung	80
Multi-Player	70
SPIELSPASS	**77**

Echtzeit-Strategiespiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

Warcraft 2
Battle.net Edition

■ **Hersteller:** Blizzard ■ **Testversion:** Importversion 1.0 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98, Apple (Hybrid-CD) ■ **Sprache:** Englisch (deutsch geplant) ■ **Multi-Player:** bis 8 (Modem, Nullmodem, Netzwerk, Internet) ■ **3D-Grafik:** – ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/60, 16 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** PentiumI/200, 64 MByte RAM


Die beiden Partner teilen sich eine grosse Goldmine.

Nur ein Echtzeit-Strategiespiel bot 1996 dem Überflieger »Command & Conquer 2« erfolgreich Paroli: die Fantasy-Metzelei von »Warcraft 2« .

Die Kriegshandwerker lebten vor Allem von einer erfrischenden Prise Humor; knuffige Gestalten wie etwa Schildkröten-U-Boote waren – und sind! – eben eine hochwillkommene Alternative zum bierernsten Söldnergetue (»Jawohl, Sir!«) der Konkurrenz. Die zum Spartarif von rund 60 Märker erhältliche »Warcraft 2 Battle.net Edition« enthält neben dem Basisspiel, die Zusatz-CD »Beyond the Dark Portal«, einen Karteneditor, rund 100 neue, mehrspielerfähige Landkarten – und natürlich den Zugang zum Blizzard-eigenen Gratis-Spieledienst battle.net (www.battle.net). Darüber hinaus wurden der DOS-basierte Programmcode für Windows optimiert und ein paar neue Hotkeys hinzugefügt. Im Mehrspieler-Betrieb übermitteln Sie Kartenteile an Ihre Verbündeten, chatten wild herum und brechen – wann immer es passt – zuvor getroffene Allianzen. Kurz und gut: Der ideale Zeitvertreib für alle Genre-Fans, die genug von all den 3D-verliebten Weltall-Söldnern haben. **(md)**

PC PLAYER WERTUNG
SPIELSPASS 82

Standpunkt
MANFRED DUY

Warcraft 2 gehört ins Regal eines jeden Echtzeit-Strategen und wer keine Version besitzt, sollte jetzt zuschlagen. Zumal Sie hier endlich auch im battle.net Ihre Kriegskunst unter Beweis stellen dürfen. Allerdings auch Ihre Geduld, denn gerade wenn sich mehr als vier Mitspieler raufen, schmälern teils erhebliche Lags den Spieltrieb doch enorm. Kein Wunder, tummeln sich doch insbesondere zu nächtlicher Stunde tausende begeisterter Echtzeit-Strategen im battle.net.

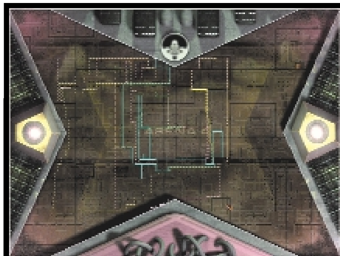
PRO & CONTRA
- **Kostet nur circa 60 Mark**
- **Optimierter Programmcode**
- **Optisch angestaubt**

Actionspiel für Einsteiger

Nettron

■ **Hersteller:** MegaSystems ■ **Testversion:** Verkaufsversion 1.0 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multi-Player:** 2 bis 8 (Netzwerk, Internet) ■ **3D-Grafik:** – ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/90, 16 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium/133, 32 MByte RAM

Das Spiel »Tron« kennt wohl jeder. Immer länger werdende Farbstriche laufen über den Monitor, sobald sie aneinander stoßen: Game Over.


Das ist kein Bandwurm: der Multiplayer-Modus.

Dieses Simpelprinzip kann der Durchschnittsmensch völlig ohne Großhirnaktivität spielen. Nicht dass Missverständnisse aufkommen: ich liebe diese Art Unterhaltung.

Auch der Mehrspieler-Modus bringt Laune, für mehr reicht es allerdings nicht, da ein Normalanwender die 42 Level locker in 30 Minuten schafft und kaum in der Lage sein wird, seine Freunde zwecks »einer Runde Netztron« zum Rechnerschleppen zu animieren. **(Volker Schütz/mash)**

PC PLAYER WERTUNG
SPIELSPASS 30

Flugsimulation für Einsteiger und Fortgeschrittene

Wings of Destiny

■ **Hersteller:** General Simulations Inc./Psygnosis/GT Interactive ■ **Testversion:** Verkaufsversion 1.0 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multi-Player:** 2 (Modem) bis 4 (Netzwerk, Internet) ■ **3D-Grafik:** Direct3D ■ **Hardware, Minimum:** P/133, 16 MByte RAM, Direct3D-Grafikkarte ■ **Hardware, Empfehlung:** PII/233, 64 MByte RAM, 16MB-Grafikkarte

Neue Spiele zum günstigen Preis verspricht GT Interactives Budget-Reihe »GT Select«.

Die verfrachtet Sie in den zweiten Weltkrieg auf Seiten der Alliierten oder Deutschen. Ohne Training oder Schnelleinsätze werden Sie gleich in die Kampagne geworfen. Die Hintergrundgeschichte wird dabei in Comic-Bildern mit Sprachausgabe weitergeführt – leider in Englisch.

Das restliche Spiel ist in deutscher Sprache gehalten. Die Übersetzung ist aber teils so schlecht, dass nicht klar wird, was eigentlich gemeint ist. **(mash)**


Auch Bodenziele wie dieser Zerstörer finden sich in den Missionen. (Direct3D, 1024x768)

PC PLAYER WERTUNG
SPIELSPASS 48

Action-Strategiespiel für Fortgeschrittene und Profis

Army Men – Toys in Space

■ **Hersteller:** 3DO ■ **Testversion:** Verkaufsversion 1.0 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Englisch ■ **Multi-Player:** bis 2 (Modem), bis 4 (Netzwerk, Internet) ■ **3D-Grafik:** – ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/90, 16 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium/133, 64 MByte RAM

Ob die Plastik-Soldaten im dritten Anlauf die Herzen der Spieler erobern?

FAKTEN

- Zwei neue Armeen
- Neue Missionen
- Neue Waffen
- Nix wirklich neues

Es gibt Spiel-Ideen, die sind einfach nicht totzukriegen – leider. So erlebt das Kriegsspielzeug aus »Army Men 1« und »Army Men 2« bei »Army Men: Toys in Space« nun den dritten Frühling – zusammen mit einer Engine, die sich kaum verändert hat.



Im Mehrspieler-Modus gibt es auch außerirdische Kämpfer.

Offensichtlich waren die Entwicklungskosten so hoch, dass man den Programmcode möglichst oft recyceln muss. Was andere Hersteller als Missions-CD veröffentlichen, wird zum vollen Preis angeboten. Im Prinzip ist die Grundidee originell – Plastik-Soldaten werden lebendig und kämpfen in vergleichsweise maßstabsgetreuen und dadurch riesigen realen Räumen wie Gartenanlagen tapfer gegeneinander.

Geboten wird unter anderem ein Ausflug ins Bad, ins Wohnzimmer sowie auf einen fremden Planeten mit außerirdischen Spielzeug-Armeen. Unterwegs findet Ihr Trupp Kisten mit Ausrüstung. Hauptfigur ist der Sergeant, der seine Männer durch die Kampagne führt. Stirbt er, so ist das Spiel verloren. Unterstützung aus der Luft ist ebenfalls im Repertoire vorhanden wie Fahrzeuge.

Obwohl taktische Elemente zu entdecken sind, liegt das Schwergewicht eindeutig auf schnellen Reaktionen. Die Gegner-Intelligenz ist niedrig bis nicht vorhanden. **(tw)**



Die Spielzeug-Soldaten haben sich nicht verändert.



Ein Ufo landet im Sandkasten.

Standpunkt

THOMAS WERNER

Beim ersten Mal war Army Men ja eine hübsche Idee, inzwischen ist es nur noch peinlich: Zum dritten Mal die gleiche Engine, zum dritten Mal ähnliche Einsätze. Immerhin mischen nun Außerirdische mit, aber eigentlich spielt sich die Chose wie gehabt. Ein kleiner Hingucker sind die Schauplätze – von der Badewanne bis zum Picknick-Tuch, aber richtig mitreißend wird das Spiel dadurch nicht. Beim dritten Aufguss kommt einem die Künstliche Intelligenz und die Wegfindung sogar noch dämlicher vor. Eine Frage bleibt: Wie viele Fortsetzungen von diesem Titel müssen wir denn noch ertragen?

PRO & CONTRA

- ⊕ Zwei neue Gegner-Armeen
- ⊖ Üble Künstliche Dummheit
- ⊖ Eigentlich nur eine aufgeblasene Missions-CD

PC PLAYER WERTUNG

Grafik	60
Sound	60
Einstieg	60
Komplexität	70
Steuerung	60
Multi-Player	70
SPIELSPASS	**59**

Action-Adventure für Einsteiger

Hype – The Time Quest

■ **Hersteller:** Ubi Soft ■ **Testversion:** Beta vom November '99 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multi-Player:** – ■ **3D-Grafik:** Direct3D, Glide ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/200 MMX, 32 MByte RAM, 3D-Karte ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium II/300, 64 MByte RAM, 3D-Karte

Nicht nur Kinder bekommen glänzende Augen, wenn Playmobil lebendig wird.

Plastik – der Stoff, aus dem die Kinderträume sind. Fast jeder heute aktive Computerspieler hat nostalgische Erinnerungen an seine Lego-Baukästen und Playmobil-Figuren.



Erproben Sie Ihre Hüpf-Fertigkeiten!

Seit einiger Zeit machen die Kunststoff-Kameraden auch die Festplatten unsicher und lassen selige Erinnerungen an die legendäre Schlacht zwischen Bauarbeitern und Kühen (1977) wieder aufleben. Natürlich geht es bei »Hype – The Time Quest« etwas gesitteter zu als unterm Hochbett, aber die Story ist nicht weniger dramatisch: Der Ritter »Hype« wird von einem Magier in eine Statue verwandelt und in die Vergangenheit katapultiert. Nur wenn er ein bestimmtes Juwel ausfindig macht, hat er eine Chance, in seine eigene Zeit zurückzukehren.



Die Gegner sind fieser als der niedliche Look es vermuten lässt.

Durch einen gefährlichen Wald begibt er sich zur Stadt. Wie gut, dass Hype mit Schwert und Armbrust umzugehen weiß. Sie dürfen jedoch nicht nur Plastik-Fatzkes vermöbeln, sondern Ihre Geschicklichkeit auch durch diverse Hüpf-Einlagen im »Tomb Raider«-Stil steigern. Trotz des Zuschnitts auf Kinder ab neun Jahren sind die üblichen Elemente eines ausgewachsenem Action-Adventures vorhanden. **(tw)**

FAKTEN

- Basiert auf Playmobil-Figuren
- 14 Schauplätze
- Trainingsmodus
- Über 70 Charaktere
- Zeitreisen



Bei den Händlern ergänzen Sie die Ausrüstung.

Standpunkt

THOMAS WERNER

Ja – genau so sieht es im Playmobil-Universum aus! Selbst die Bewegungen der Figuren wirken äußerst glaubwürdig – exakt so stakst man durch die Gegend, wenn man mit Playmobil-Stummelbeinchen geschlagen ist. Knifflige Hüpf-Einlagen, Kämpfe und die Zeitreisen machen diesen Titel auch für ausgewachsene Neulinge interessant, wenngleich der Umfang nur für einige spielvergnügte Abende ausreicht. Nun, die eigentliche Zielgruppe (Fruchtzwerge ab neun Jahre) dürfte das wenig jucken. Ich wünsche mir, dieses Programmier-Team würde bei Gelegenheit ein Action-Adventure für eine ältere Zielgrupee in Angriff nehmen.

PRO & CONTRA

- ⊕ Gelungener Playmobil-Look
- ⊕ Spannendes Spiel
- ⊖ Für erfahrene Spieler kaum herausfordernd

PC PLAYER WERTUNG

Grafik	70
Sound	60
Einstieg	80
Komplexität	60
Steuerung	80
Multi-Player	–

SPIELSPASS 73

Lebenssimulation für Einsteiger und Fortgeschrittene

Creatures 3

■ **Hersteller:** Mindscape ■ **Testversion:** Beta vom November '99 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Englisch ■ **Multi-Player:** – ■ **3D-Grafik:** – ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/166, 32 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** PentiumII/300, 128 MByte RAM

Sie glauben, wenn auf der Packung »künstliche Intelligenz« steht, sei nur eine schummelnde Programmroutine drin? »Creatures 3« beweist, was wirklich möglich ist.



Einmal zum Reden animiert quasseln alle Norns munter drauf los und geben sich gegenseitig wohlgemeinte Ratschläge. (alle Bilder 800x600)

FAKTEN

- Raumschiff mit mehreren Lebenswelten
- Hochentwickelte künstliche Intelligenz
- Komplexes Ökosystem
- Viele Maschinen lassen sich kombinieren
- Austausch von Norns und Eigenkreationen über das Internet

Bereits zum dritten Mal müssen Sie die verantwortungsvolle Erzieherrolle für eine Vielzahl von putzigen kleinen Kreaturen, Norns genannt, übernehmen.

Ihre Lebenswelt ist aber nicht mehr der Planet Albia, sondern eine Art Raumschiff, in dem die friedlichen Norns mit den technisch hoch begabten Ettins zusammenleben. Leider hat das Design einen kleinen Schönheitsfehler: Eine unzerstörbare Maschine produziert ständig Grendel-Eier. Die Grendels sind ungemütliche Zeitgenossen, tragen etliche Krankheitserreger mit sich herum und verprügeln Ihre Norns, manchmal sogar zu Tode.

Kränkelnde Norns sollten schnellstmöglich auf der Krankenstation versorgt werden. Diese befindet sich im Bug des Raumschiffs und ist mit dem Hauptkorridor verbunden. Vom Korridor gelangen Sie in die vier Terrarien und zum Heck des Schiffs, das diverse Maschinen beherbergt.

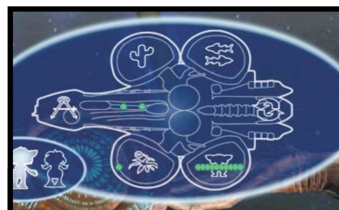
Prima Klima

Das Norn-Terrarium hat ein mitteleuropäisches Klima mit der typischen Flora und Fauna. Gleich nebenan befindet sich der subtropische Dschungel. Das Ettin-Terrarium setzt sich aus einer öden Wüstenlandschaft und einigen Kammern zusammen - hier horten die Ettins alle »Gadgets«, die sie ständig klauen. Sehr beeindruckend ist das Wasser-Terrarium, in dem sich wunderschöne Fische wie in einem virtuellen Aquarium tummeln. Insgesamt ist die Spielwiese noch einmal doppelt so groß wie im zweiten Teil.



Ray hat sich eine Infektion zugezogen, im medizinischen Labor kann ihm aber geholfen werden.

Die wohl interessanteste Neuerung ist die Möglichkeit, Maschinen zu konstruieren, indem Sie mehrere Gadgets über die In- und Outputs miteinander verbinden. Hier eine etwas makabere Lösung, mit der Sie die Grendels schnell und sicher loswerden. In der Nähe ihrer Eierproduktion befindet sich ein Teich mit gefräßigen Piranhas. Aus gutem Grunde sind die Fleisch fressenden Fische eingesperrt, durch einen Schalter lässt sich aber eine Falltür aktivieren. Um die Grendels zur Falltür zu locken, stellen Sie eine Duftstoff produzierende Maschine auf die andere Seite. Daneben platzieren Sie eine Alarmanlage, die auf nahende Grendels reagiert. Diese verbin-



Die Übersichtskarte zeigt die Aufenthaltsorte aller Norns an.



Ein Norn und ein Grendel werden dank der Gen-Spaltung gleich miteinander verschmolzen.

den Sie mit dem Falltür-Schalter und schon landet das Monster im Piranha-Teich.

Darwin würde begeistert applaudieren

Scheinbar ganz nebenbei, aber doch eminent wichtig für die Verpflegung der Norns, können Sie bei Creatures 3 komplexe Ökosysteme studieren. Alleine im Norn-Terrarium ist eine komplette Nahrungskette vorhanden. Ameisen ernähren sich von Essensresten und sind eine leichte Beute für kleine Vögel, die wiederum von Adlern gejagt werden. Wie in der Realität kann es zum Aussterben ganzer Tierarten kommen, die glücklicherweise reproduzierbar sind. Dies kostet aber Bio-Energie und sollte nur geplant vorgenommen werden - produzieren Sie etwa nur einen Fisch, kann der sich noch nicht paaren.

»Simulation komplexer Ökosysteme.«

Die indirekte Steuerung funktioniert über eine Hand, die Sie auf dem Raumschiff vertritt. Außerdem tippen Sie Befehle



Sobald sich Robby dem Sensor nähert, spuckt der Essensautomat ein Käsestück aus.

wie »Nadja eat fruit« oder Fragen wie »Harry express« (in diesem Falle sagt Harry, was er gerade fühlt) einfach über die Tastatur ein. Früher empfanden viele Spieler das Lehren von Begriffen als sehr mühselig, daher sind diesmal mehrere »Wissenssteine« in der Gegend verteilt: Berührt ein Norn solch einen Stein, lernt er sofort alle Wörter. Die Programmierer entwickelten noch weitere Vereinfachungen: Beispielsweise sind alle Räume dem Spieler sofort zugänglich. Sehr komfortabel ist ein bestimmtes Objekt - berührt ein Norn dies, können sie alle Kreaturen (inklusive Ettins und Grendels) wie kleine Objekte aufnehmen und herumtragen.

Wer einen Internet-Anschluss besitzt, sollte sich unbedingt www.creatures3.com ansehen: Hier kann man nicht nur Norns tauschen sondern auch neue Instrumente herunterladen, wie zum Beispiel einen Gehirnaktivitäts-Scanner.

(Alex Brante/md)

Standpunkt

ALEX BRANTE

Gar nicht so einfach, mich von Creatures 3 loszueisen um diesen Artikel zu schreiben. Faszinierend, vor allem weil die Einflussmöglichkeiten doch begrenzt sind und ich bei einer größeren Population ständig nach neuem Futter suchen muss. Die Interaktion zwischen meinen Norns ist aber so herzallerliebst, dass ich mich gern um sie kümmere - Ich glaube, sie mögen mich auch. Zudem sind die Möglichkeiten von Kreuzungen und die Kombinationen von Objekten beispiellos vielfältig.
Leider ist die Steuerung etwas träge und verlangt punktgenaue Zeiger-Treffer. Zudem hätte ich mir zahlreichere Animationen erwünscht - die Norms bewegen sich immer noch wie im ersten Teil. Sicherlich ist Creatures 3 nicht wie ein typisches Computerspiel zu bewerten, mit seinem Charme gewinnt es aber viele Herzen.

PRO & CONTRA

- ⊕ Hervorragende künstliche Intelligenz
- ⊕ Simulation von komplexen Ökosystemen
- ⊕ Konstruktion von nützlichen Maschinen
- ⊖ Steuerungsschwächen
- ⊖ Wenige Animationsphasen

PC PLAYER WERTUNG

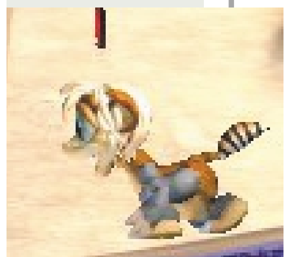
Grafik	80
Sound	80
Einstieg	60
Komplexität	90
Steuerung	70
Multi-Player	–
SPIELSPASS	**75**



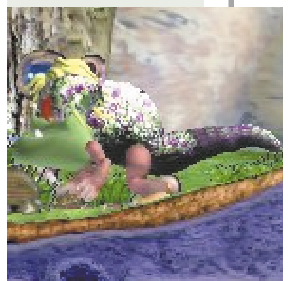
GENETISCHE EXPERIMENTE



Hannah - Erfolgreiche Kreuzung zwischen Norn und Ettin.



Robby - Hannahs Erstgeborener mit einer interessanten Farbe.



Grendilla - Ein weiblicher Norn, gezüchtet aus zwei Norns, einem Grendel und einer Ettin.

Wirtschaftssimulation für Fortgeschrittene und Profis

Die Völker – Mission Pack



■ **Hersteller:** Joood/Infogrames ■ **Testversion:** Verkaufsversion 1.0 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multi-Player:** 2 (an einem PC) ■ **3D-Grafik:** Direct3D ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/166, 32 MByte RAM, 4MB-Direct3D-Grafikkarte ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium II/266, 64 MByte RAM, 16MB-Direct3D-Karte



Wer Schiffe braucht, baut sie in der Werft.

Wer etwas auf sich hält, bringt derzeit eine Zusatz-CD für seine erfolgreichsten Produkte heraus – so auch JoWood für »Die Völker«.

Gleich drei Kampagnen mit je zehn Missionen sollten für einige lange Winterabende reichen. Da der Planet der drei rivalisierenden Gruppen von Überschwemmungen bedroht ist, müssen die Jungs und Mädels die Seefahrt erlernen. Werften und Häfen entstehen, Fischerboote, Transporter und Kriegsschiffe laufen aus. Sie expandieren zu neuen Ufern und besiedeln ganze Inselgruppen, was neue taktische und logistische Herausforderungen mit sich bringt. Seeschlachten toben auf den Wogen und Fischer schaffen Nahrung heran. In einigen Missionen erkennen Sie Aufträge wieder, die Sie schon mit einem anderen Volk erlebt haben – nur steht man diesmal auf der Gegenseite. Endlich darf man jetzt übrigens auch bei Mehrspieler-Partien speichern. Der Schwierigkeitsgrad ist höher als beim Hauptprogramm, daher sollten Spieler erst einmal Ihre Völker-Erfahrungen auffrischen. Nur so können Sie schon zu Beginn unter Zeitdruck genügend Nahrung heranschaffen und gleichzeitig aufbauen. **(tw)**



Standpunkt

THOMAS WERNER

Die Missionen sind deutlich schwerer und erfordern rasches Handeln, durch die Schifffahrt kommt Abwechslung ins Spiel und eine Hintergrundgeschichte ist ebenfalls vorhanden. Was will man also mehr von einer Zusatz-CD... Klar, es gibt kein neues Volk wie beim neuen »Siedler«-Zusatz, aber wozu auch – schnuckelige Amazonen waren, anders als bei der Mülheimer Konkurrenz, schon im Basis-Programm enthalten. Lobenswert!

PRO & CONTRA

- **+ Herausfordernde Missionen**
- **+ Schiffe**
- **– Kein neues Volk**

Rennspiel für Einsteiger

Lego Racers

■ **Hersteller:** Lego Media ■ **Testversion:** Verkaufsversion 1.0 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multi-Player:** bis 2 (an einem PC) ■ **3D-Grafik:** Direct3D ■ **Hardware, Minimum:** P/166, 32 MByte RAM, 4 MB-Direct3D-Grafikkarte ■ **Hardware, Empfehlung:** PII/266, 64 MByte RAM, 16 MB-Direct3D-Grafikkarte



Noch ist Käpt'n Rotbart vorn, aber diese Bombe befördert ihn auf den zweiten Platz.

Nun gibt es auch endlich ein Lego-Rennspiel. Insgesamt zwölf Strecken warten darauf, mit maximal sechs Fahrzeugen befahren zu werden.

Am Anfang sind es jedoch nur sieben Parcours, die restlichen werden erst nach dem Gewinn eines Turniers freigeschaltet. Einen derartigen Wettbewerb gewinnen Sie, indem Sie möglichst viele Punkte erzielen. Diese gibt es für die ersten drei Plätze. Sind alle bis dahin freigegebenen Kurse abgefahren, ist das Turnier beendet.

Auf der Strecke liegen Power-ups herum, die Sie etwa beschleunigen oder mit denen man auf Mitfahrer schießen kann. Ihr Gefährt können Sie übrigens mit Legosteinen selbst verzieren, Gebäude am Straßenrand bestehen ebenfalls aus diesem Plastik-Universalbaumaterial. Auch Ihren Fahrer dürfen Sie aus verschiedenen Teilen zusammensetzen. Die Rennkurse sind zwar angenehm texturiert, doch der Detailgrad läßt zu wünschen übrig. Die Fahrzeuge hingegen vermissen Texturen komplett. Für das Rennspektakel ist nichtsdestotrotz eine 3D-Beschleunigerkarte erforderlich. **(mash)**



Standpunkt

MARTIN SCHNELLE

Schon die CD-Hülle mit den typischen Lego-Noppen weckt Kindheitserinnerungen. Design wie Menüs sehen schön bunt und für die »kleine« Zielgruppe (die übrigens schon lesen können sollte) passend aus. Allzu schwierig ist es auch nicht Käpt'n Rotbart und seine Spießgesellen im Rennen zu besiegen, was erfahrene Rennspieler klar unterfordert, für Kinder aber angemessen ist. Zumindest gibt es versteckte Strecken. Die wenig aufregende Grafik hingegen dürfte wohl niemand anziehend finden.

PRO & CONTRA

- **+ Niedliches Design**
- **+ Einfaches Spielprinzip ...**
- **– ... aber wenig herausfordernd**
- **– Schlichte Grafik**

Strategie-Action für Profis

Hidden & Dangerous Fight for Freedom

■ **Hersteller:** Illusion Softworks/Take 2 Interactive ■ **Testversion:** Beta vom November '99 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multi-Player:** bis 2 (Modem), bis 4 (Netzwerk, Internet) ■ **3D-Grafik:** Direct3D, Glide ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/166 MMX, 16 MByte RAM, Direct3D-Karte ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium II/400, 64 MByte RAM, 16MB-Direct3D-Karte

Und wieder macht sich das britische SAS auf, um die Welt vor bösen Nazis und Kommunisten zu schützen.



ZUSATZ CD

FAKTEN
- 3 Kampagnen
- 9 Missionen
- Benutzbare Fahrzeuge

Auch nach »Hidden & Dangerous« gibt es für unsere Elite-Truppe genug zu tun.

Erst gilt es, die Junkers 287 zu stehlen, den Prototypen eines deutschen Düsenbombers. Dann benötigen die Amerikaner bei der Ardennen-Offensive Ihre Hilfe und schlussendlich haben sich 1946 böse Kommunisten in Griechenland eingenistet. In diesen drei Kampagnen finden Sie allerdings nur neun Missionen.

Kampf für die Freiheit

Neue Waffen gibt es keine, doch dafür sind die Einsätze recht stringent miteinander verbunden. So müssen Sie sich etwa durch einen engen Canyon schlagen oder versuchen ein Landungsboot zu erreichen. Nach wie vor benötigen Sie den einblendbaren Taktik-Screen eigentlich gar nicht, meist genügt das recht häufig benötigte Kommando »Mir nach!«.

Trotz der drei Schwierigkeitsgrade ist das Programm nur Profis zu empfehlen, denn die Zusatz-Einsätze geraten noch schwerer als die ursprünglichen, die ja ebenfalls nicht von Pappe sind. Dafür können Sie das Auswählen und Ausrüsten Ihrer Truppen problemlos dem Computer überlassen. Nach wie vor rennen Sie mit vier Mann durch die Gegend, im Multiplayer-Modus finden Sie immer noch kein Deathmatch, sondern nur einen kooperativen Modus, in dem bis zu drei Mitspieler die restlichen Mann des Trupps übernehmen. Nicht viel Neues also, doch Fans werden zumindest kurzfristig auf ihre Kosten kommen. **(mash)**

»Starke Atmosphäre.«



So, das wär's! Dieser deutsche Panzer bewegt sich nirgendwo mehr hin. (Direct3D, 1024x768)



Hinter dieser Hängebrücke versteckt sich die Basis der kommunistischen Gegner. (Direct3D, 800x600)



Im ersten Feldzug geht es darum, einen deutschen Experimental-Bomber zu entführen. (Direct3D, 800x600)

Standpunkt

MARTIN SCHNELLE

Mein Gott, die Missionen sind ja noch kniffliger als beim Originalspiel! Gleich zu Beginn muss ein Gefangener befreit werden, was wohl nur den wenigsten Spielern auf Anhieb gelingt - und der Rest probiert halt recht häufig. Falls Sie noch nicht vom hohen Schwierigkeitsgrad von Hidden & Dangerous genug haben, finden Sie hier neues Knobelfutter - allerdings nicht allzuviel, denn in den drei Mini-Kampagnen warten gerade mal neun Missionen auf Sie. Allerdings wieder mit starker Atmosphäre und witzigen Ideen wie etwa dem deutschen Düsenbomber am Anfang. Und die einzelnen Missionen haben die Designer mit einer netten Story verbunden.

PRO & CONTRA
- ⊕ Schöne Atmosphäre
- ⊕ Interessanter Story-Verlauf
- ⊖ Wenig Missionen
- ⊖ Noch schwerer

PC PLAYER WERTUNG

Grafik	60
Sound	80
Einstieg	70
Komplexität	80
Steuerung	50
Multi-Player	60

SPIELSPASS 73

Rennspiel für Einsteiger

Harley Davidson

Race across America

■ **Hersteller:** Canopy Games/GT Interactive ■ **Testversion:** Verkaufsversion 1.0 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Englisch (Spiel), Deutsch (Anleitung) ■ **Multi-Player:** bis 4 (Netzwerk, Internet) ■ **3D-Grafik:** Direct3D ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/200, 32 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium II/300, 32 MByte RAM, 3D-Karte



Fahr eine Legende! Mehr darf man aber nicht erwarten.

Die Motorräder von Harley Davidson sind langsam, verbrauchen viel Sprit, röhren wie waidwunde Stiere und fahren sich, als ob man drei Doppel-Zentner Briketts zwischen den Beinen hätte.

Der Hersteller hatte keine Wahl: Aus diesen Maschinen musste ein Kult werden oder er würde ganz schnell Pleite gehen. Wie wir alle wissen, hat die Sache mit dem Kult geklappt, weshalb nun auch (endlich?) das passende Spiel dazu herauskommt.

Um sich den Motorrädern anzupassen, wurde einiges getan: Sie fahren in sechs verschiedenen Perspektiven – von denen aber nur zwei sinnvoll sind – auf acht langweiligen Highways gegen drei unfähige Computergegner. Manchmal muss man tanken. Die Fahrphysik ist schlecht, die Steuerung zu empfindlich, die Straßen eckig. Immerhin röhrt die Maschine rührig. **(uh)**

PC PLAYER WERTUNG
SPIELSPASS 38

Standpunkt

UDO HOFFMANN

Das Lebensgefühl von Harley Davidson vermittelt schon die Packung, die mit einem echten Lederriemen und einer Silberniete ausgestattet wurde. Äußerst interessant; nein, wirklich!
Im Spiel selbst sind sechs echte Maschinen und acht nachgemachte Hardrock-Songs im Stil von »Born to be wild« versammelt. Da lacht der Harley-Fahrer. Das Programm selber unterliegt aber dem Autobahnraser-Effekt: Soll heißen, hinter großer Aufmachung wird ein minimalistisches »Fahr die staubige Straße lang und trink dabei Dein Sixpack«-Spielchen geboten. Schon prall, so 'ne Landstraße. Könnt ich stundenlang herumtuckern. Was soll ich auch sonst tun?

PRO & CONTRA

- **Echte Harley-Lizenz**
- **Langweilig**
- **Undynamisch**

Actionspiel für Fortgeschrittene

BHunter

■ **Hersteller:** Swing! Entertainment ■ **Testversion:** Beta vom November '99 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multi-Player:** 2 bis 16 (Netzwerk, Internet) ■ **3D-Grafik:** Direct3D ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/133, 32 MByte RAM, 3D-Karte ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium/200, 64 MByte RAM, 3D-Karte



Aufträge erhalten Sie in BHunter von B-Movie-Charakteren.

An die Verbrechensrate in 100 Jahren möchte derzeit kein amerikanischer Kriminologe auch nur denken.

Doch Swing! Entertainment schlägt jetzt eine interessante Lösung vor. Man stecke Freizeit-Rambos in Hovercrafts, schalte ihnen den Polizeifunk frei und lasse sie schwer bewaffnet auf den Abschaum der Metropolen los. Das Ergebnis: Leere Gefängnisse und Arbeitsplätze für Fassaden-Renovierer, respektive Straßenkehrer. Mit »BHunter« erleben Sie den futuristischen Freizeitspaß schon heute. Obwohl von Vergnügen in diesem Zusammenhang nur reden kann, wer seinerzeit »Metropolice« (Test in 1/99) durchgespielt und »Angst« (Test in 3/97) noch immer auf Festplatte hat. Mit schwammiger Steuerung dirigieren Sie eine Hovermühle durch endlose Einsätze, schießen Flug-Trabbis vom Himmel und verirren sich in unübersichtlichen Großstadtwüsten. Nennenswert ist weiterhin die Kollisionsabfrage, welche so noch in keinem Spiel vorkam. Außer vielleicht in »Balls of Steel«, einem Duke-Nukem-Flipper. **(Volker Schütz/mash)**

PC PLAYER WERTUNG
SPIELSPASS 19

Standpunkt – VOLKER SCHÜTZ

Von »realistischer 3D-Physik-Engine« schwärmt BHunters Beipackzettel. Ich kann mir diese Aussage nur so erklären, dass bei Swing! Entertainment seit Jahren kein Entwickler mehr einen Fuß vor die Tür gesetzt hat. Da, wo ich herkomme, hüpfen Autos jedenfalls nicht ziellos durch die Landschaft. Zumindest nicht alle. Auch die Nebenwirkungen verschweigt die fiese »Packungsbeilage« geflissentlich: Schwindel, tränende Augen und erhöhte Reizbarkeit. Sogar die Epilepsie-Warnung fehlt. Unverantwortlich.

PRO & CONTRA
- ⊕ CD ist geruchs- und geschmacksneutral
- ⊖ Packung ist zu groß für den Reißwolf

Wirtschaftssimulation für Einsteiger

Seven Kingdoms

ZWEIT-TEST – DEUTSCHE VERSION

■ **Hersteller:** Enlight Software/Ubi Soft ■ **Testversion:** Verkaufsversion 1.0 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Multi-Player:** bis 4 (Netzwerk,Modem, Internet) ■ **3D-Grafik:** Direct 3D ■ **Hardware, Minimum:** P/120, 32 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** PII/300, 64 MByte RAM

Seven Kingdoms 2 (siehe Test in PC Player 10/99) ist ein echtes, strategisches Schwergewicht.

Dabei gehen die Scharmützel weit über die reine Massenproduktion hinaus, so ziemlich jeder nur denkbare Bereich – wie wirtschaftliche Verflechtungen zu Nachbarvölkern oder Spionage – wird ausgereizt. Sowohl das Tutorial als auch die vielen Hilfetexte sind sorgfältig übersetzt, dies gilt auch das ausführliche Handbuch. Vor allem, wenn man die Vielzahl an Fachvokabeln des Originals bedenkt. Die Sprachausgabe ist fade, aber nicht schlechter als im Original; insgesamt ist die deutsche Bearbeitung empfehlenswert. **(uh)**


Eine gute Übersetzung; einige umständliche Sätze sind vertretbar.

PC PLAYER WERTUNG
SPIELSPASS 78

Sportsimulation für Einsteiger

Extreme Watersports

■ **Hersteller:** Activision ■ **Testversion:** Importversion 1.0 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Englisch ■ **Multi-Player:** – ■ **3D-Grafik:** – ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/100, 16 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** PentiumII/300, 32 MByte RAM

Aus den USA erreicht uns »Extreme Watersports«, eine Simulation aus einer ganz extremen Reihe von Sportspielen.

Bevor es aufs Wasser geht, müssen Sie ins Fachgeschäft, wo Sie sich über allerlei Produkte der vielen Sponsoren informieren können.

Dann ist es schon vorbei mit dem Spaß, denn die drei fast unspielbaren Events (Slalom, Springen und Wake Boarding) werden von einer wahrhaft scheußlichen Grafik begleitet, die zu allem Überfluss auch noch mit einem Frame pro Sekunde dahinruckelt. Vorsichtshalber sperrte sich das Spiel dann auch gegen Screen-Shots und stürzte mit jedem ehrenhaften Capture-Versuch sang- und klanglos ab. Apropos: Sound gibt es immerhin keinen. **(Alex Brante/md)**



Der »Pro Shop« betreibt unverhohlen Werbung für Sponsoren.

PC PLAYER WERTUNG
SPIELSPASS 11

Flugsimulation für Profis

Flanker 2.0

■ **Hersteller:** Flying Legends/TLC ■ **Testversion:** Importversion 1.0 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Englisch ■ **Multi-Player:** 2 bis 32 (Netzwerk, Internet) ■ **3D-Grafik:** Direct3D ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/200, 32 MByte RAM, 4MB-Grafikkarte ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium II/400, 128 MByte RAM, 16-MB-Direct3D-Karte



Leichte Beute: Die B-52 hat eine geringe Manövrierfähigkeit. (Direct3D, 1024x768)

Und wieder erhebt sich die SU-27 in »Flanker 2« in die Lüfte, diesmal über der Krim.

Neben dem Abfangjäger können Sie den fast identischen, trägergestützten Jagdbomber Su-33 fliegen. Rund 350 Einzelmissionen sind zu absolvieren, davon allerdings 314 einfache Angriffseinsätze; hier suchen Sie sich lediglich verschiedene Luft- und Bodenziele aus. Eine halbdynamische Kampagne, in der Sie auch Ressourcen-Management betreiben müssen, wartet ebenfalls auf Sie. Ganz in der Flanker-Tradition steuert sich das Flugzeug superkompliziert und hyperrealistisch, das Programm ist mehr eine technische Simulation denn ein Spiel. Sogar das Cockpit und das HUD-Display weisen auf Wunsch Original-Beschriftungen auf. Grafisch erwartet Sie passables Gelände mit recht vielen Gebäuden, die dann jedoch zur elendigen Ruckelei verkommen. Zudem sehen andere Objekte (neben Ihrem Flieger) nicht sonderlich detailliert aus. **(mash)**

PC PLAYER WERTUNG
SPIELSPASS 37

Standpunkt

MARTIN SCHNELLE

Zwar gibt es im Vergleich zum Vorgänger nun eine Kampagne, aber trotzdem ist das Spiel langweilig, hat man selten das Gefühl, in einem großen Konflikt mitzuspielen. Die Aerodynamik wirkt zwar sehr realistisch, aber hier haben die Designer übertrieben: Ein Durchschnittsspieler wird es kaum schaffen, tatsächlich eine Mission komplett abzuschließen. Auch die komplizierte realistische Steuerung der Su-27 machr es nicht einfacher. Dazu kommt das unzeitgemäße Äußere, das Flanker 2 – wie den Vorgänger – in eine Nische für Hardcore-Fans manövriert.

PRO & CONTRA

- **Gutes Aerodynamik-Modell**
- **Schwer zu beherrschen**
- **Sterile Umwelt**
- **Mäßige Präsentation**

Rennspiel für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

Rally Champ Edition 2000

■ **Hersteller:** Europress/Ubi Soft ■ **Testversion:** Beta vom November '99 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multi-Player:** bis 4 (an einem PC), bis 8 (Netzwerk, Internet) ■ **3D-Grafik:** Direct3D ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/266, 64 MByte RAM, 3D-Karte ■ **Hardware, Empfehlung:** PentiumIII/500, 128 MByte RAM, 3D-Karte

Überraschung: Die Firma Europress hat es geschafft und erklimmt den Rallyespiel-Thron. Aber es war ein heißes Kopf-an-Kopf-Rennen.



Die Etappen sind erstaunlich abwechslungsreich.



Abenteuer Rallye-Sport: Gegen Ende einer Etappe muss man schon mal aufpassen, dass einem der Wagen nicht auseinander fällt.



Wohin des Weges, mein Herr? Orientierungsprobleme sind durchaus möglich.

FAKTEN

- Simulations- wie Action-Modus
- 22 Fahrzeuge in 4 verschiedenen Rennklassen
- Natürlich sind einige zu Beginn nicht freigeschaltet
- 7 Fahrer-Perspektiven
- 6 Rallyes der britischen Meisterschaft
- Mit 36 Etappen
- 3D-Karte ist Pflicht

Es muss für Europress und sein Programmier-Team Magnetic Fields ein harter Schlag gewesen sein: Da entwickelt man Jahr für Jahr ein Rallyespiel nach dem anderen (inzwischen fünf Stück), und plötzlich kommt Codemasters auf dieselbe Idee und macht im Gangeinlegen ein viel besseres.

Doch gut geklaut ist nur halb gewonnen. Nach gründlichem Studium von »Colin McRae Rally« und der Entwicklung vieler eigener Ideen hat man jetzt endlich die Nase vorn.

»Gut geklaut ist halb gewonnen.«

Echter Rallyesport

Es handelt sich ohne Zweifel um eine ernsthafte Rallye-Simulation. Auf sechs verschiedenen Action-Strecken können Sie sich zwar auch im Stile der »Sega Rally« gegen schwache Gegner austoben, die Hauptsache aber ist der Simulationsmodus, in dem Sie alleine im Kampf gegen die Uhr antreten. Ach wenn Sie doch nur Meister der Mobil-1-British-»Rally Championship« werden könnten – dafür gäben Sie doch glatt Ihre vorletzte Grafikkarte her. Um dieses Ziel zu erreichen, sollten Sie in der hochmotorisierten A7-Klasse (bis 2000 ccm, Teilnehmerfeld von 50 Fahrer) antreten. Für Einsteiger empfehlen wir die schwächere A6 (bis 1600 ccm, 30 Fahrer) oder die niedlichen A5-Minis (bis 1400 ccm, 10 Fahrer). Da kann man zwar nur die Klassenwertung gewinnen und Sie haben kaum eine Chance auf den Gesamtsieg, treten doch alle 90 Fahrer gegeneinander an. Aber A7-Power lässt sich nicht so mir nichts, dir nichts aus dem Stand beherrschen. Also, ruhig klein anfangen. Triumphieren Sie in der Meisterschaft, öffnet sich die A8-Klasse mit den allerbesten Wagen. Und da steppt dann wirklich Rumpelstilzchen.

Während der Fahrt werden Sie durch gelegentliche Zeitmessungen über Ihre Position und den

ionship


Hüpf, spring, kuller. Strecken-Unebenheiten verreißen das Fahrzeug öfter.

Abstand zum Vordermann informiert. Rote und grüne Symbole stehen für eine Verbesserung im Gesamtklassement (grün = besser). Die Etappen selbst sind sehr lang – eine einzige kann sich über mehr als 15 Minuten hinziehen. Es ist entscheidend, dem Wagen nicht zu viel zuzumuten; ein Rempler zu viel, und eine Menge übler Dinge kann geschehen. Etwa: Der 2. Gang fällt aus, wodurch sich Ihre Beschleunigung stark vermindert. Oder: Die Kühlung tut es nicht mehr und Vollgas fahren führt dann zum Motorschaden durch Überhitzung. Zu einer interessanten Situation kam es während des Tests auf einer verschneiten Strecke: Zunächst immer in Führung liegend, fiel mir der Wagen ab der Hälfte der Etappe mehr und mehr auseinander.

Zum Schluss war ich froh, das Ziel überhaupt noch (als 29.) zu erreichen. Und das, obwohl ich keinen einzigen Überschlag oder sonstigen groben Fehler fabriziert hatte, sondern nur immer wieder durch den Massivschnee am Wegesrand rumpelte. Die Angst um den eigenen Wagen lässt einen im Folgenden behutsamer fahren und schafft eine einzigartige Abenteuer-Atmosphäre.

»Sehr lange Etappen.«

Gehen wir doch noch ins Detail

Wie im Rallyesport üblich, assistiert Ihnen ein Beifahrer, wahlweise sogar weiblich. Allerdings übertreiben es die Copiloten. Im hervorgestoßenen Informationswust (100 eins rechts, in zwei rechts, in eins links, eins rechts, Löcher) gibt es bisweilen kaum eine Atempause und gelegentlich geraten die Sprecher sogar ins Stottern: »in, in«. Dass die Sprache aus Satzfetzen zusammengesetzt wird, ist durch einige Synchronisations-Hakler ebenfalls zu erkennen. Die hektischen Wegmarkierer (bis zu vier auf einmal) pas- →

Standpunkt

THOMAS WERNER

Ich sehe das Ganze rundum positiv. Von Anfang an hat mir die Steuerung keine Probleme bereitet und in der A5-Klasse konnte ich auch sofort um den Gruppentitel mitfahren. Da mag Udo ruhig abfällig grinsen; wer auch an Leute denkt, die sich nicht jeden Tag mit Rennspielen abgeben, verdient meinen Respekt.
Nur eine Fahrschule geht mir wirklich ab; das allmähliche Hineinwachsen in mein Fahrzeug muss ich so erst im Rennen erleben. Bessere Motorgeräusche wie etwa einige Fehlzündungen im Leerlauf wären auch noch schön gewesen. Das sind aber winzige, vernachlässigbare Kleinigkeiten. Schließlich lebt ein Rennspiel auch von der Grafik und die ist toll gelungen. Viel drin, viel dran. Das soll Colin 2 erst mal toppen!

PRO & CONTRA

- + Komplettes Spiel
- + Mit Action-Modus
- − Schlappe Motorgeräusche
- − Keine Fahrschule

EINE TYPISCHE ETAPPE



Bei Rally Championship kann eine einzige Etappe bis zu 20 Minuten dauern. Langweilig wird das aber trotzdem nicht.



Schon kurz nach dem Start gelangen wir in eine Art Räuberwald, der so dunkel ist, dass es sich lohnt, das Licht einzuschalten.



Gelegentliche Strecken-Monotonie lässt sich nicht vermeiden. Aber Absperrungen oder Gelände-Merkmale gibt es häufiger.



Eine alte Steinmauer verläuft kilometerlang parallel zur Straße. Im Klassement haben wir uns inzwischen nach vorn gefahren.

Rally Championship Edition 2000



Ist er nicht süß? Der Nissan Micra Maxi ist der kleinste Wagen im Feld.



Die Synchronstimme der professionellen Rallye-Beifahrerin Tina Thörner klingt wie die Ansagerin der Harald-Schmidt-Show.



Wie wichtig funktionierende Scheinwerfer sind, merkt man bei Nachtfahrten. Ansonsten wird's nämlich zappenduster.



Es gibt sehr viele Möglichkeiten, den Wagen zu beschädigen.



Sowohl der Beifahrer als auch die Pfeilchensignale übertreiben es gelegentlich mit ihren Auskünften.

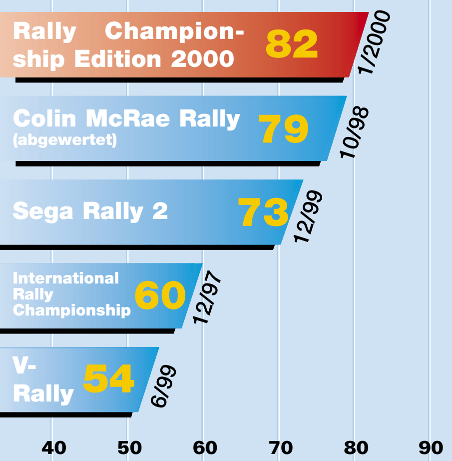
sen sich dem Sprecher an. Das ist aber wegen der Karte unten rechts nicht so schlimm.

Sehr schön ist aber das aufgebohrte Mechaniker-Menü, bei dem es von größter Wichtigkeit ist, die richtigen Reifen zu wählen oder lebensnotwendige Teile innerhalb eines Zeitlimits zu reparieren. Wieder ein Beispiel: Bei einer Wertungsprüfung folgen eine trockene Schotter- und eine Schnee-Etappe unmittelbar aufeinander. Wählen Sie Trockenreifen, müssen Sie auf der ersten Etappe eine Menge Zeit herausfahren, da Sie im Schnee garantiert alt aussehen. Wählen Sie Schneereifen, kommen Sie vermutlich nicht ins Ziel, da diese sich auf dem Schotter stark abnutzen. Die beste Wahl sind hier Reifen für nassen Schotter, die auf beiden Belägen halbwegs greifen.

Die Grafik ist gut. Kaum aufpoppend und detailliert. Der Wagen wird durch Unfälle prima zermanscht, Schäden der Vor-

PC PLAYER GESAMTWERTUNG IM VERGLEICH

Europress hat es geschafft: Man ist Chef im Ring der Rallye-Simulationen. Zumindest solange, bis Colin McRae 2 kommt. Der erste Teil hält sich aber noch sehr gut. Sega Rally 2 ist etwas für Action-Fans, die Wert auf gut animierte Zuschauer und Atmosphäre legen. Wie stark sich Europress verbessert hat sieht man, wenn man einen Blick auf ihr unmittelbares Vorläufermodel International Rally Championship wirft (damals noch von Software 2000 veröffentlicht). Die lieblose Playstation-Umsetzung V-Rally bildet das Schlusslicht.



»Richtige Reifen – lebensnotwendig!«

Etappe werden auch in folgenden Etappen dargestellt, wenn keine Reparatur möglich war. Schlussendlich ist der Sound zwar nicht überragend (die Wagen klingen allesamt doch recht ähnlich), aber insgesamt geht er schon in Ordnung. Fazit: Eine Simulation, die für jeden etwas bietet, sofern er nicht genrell etwas gegen den Rallyesport hat. **(uh)**



Im Action-Modus macht es Sinn, den Rückspiegel einzuschalten.

VORTEILE IM VERGLEICH

RALLY CHAMPIONSHIP EDITION 2000	COLIN MCRAE RALLY
■ Gute Grafik	■ Besseres Fahrgefühl
■ Mehr Wagen	■ Schönere Motorgeräusche
■ Besseres Schadensmodell	■ Kein stotternder Beifahrer
■ Sehr lange Rennstrecken	■ Rallyes auf der ganzen Welt
■ Mit Action-Modus	■ Super-Extra-Etappen



Erst in der Stoßstangen-Perspektive kann man das Panorama so richtig genießen.



Darf nicht fehlen: Der beliebte Split-Screen-Modus.

Standpunkt

UDO HOFFMANN

Mir hat Rally Championship 2000 zunächst überhaupt nicht gefallen. Es brauchte seine Zeit, bis ich erkannte, dass das Fahrgefühl nicht unbedingt schlechter, sondern hauptsächlich anders ist als bei meinem Liebling Colin. Die Kontrolle über den Boliden ist allerdings nicht ganz so spontan und direkt; und ein gezieltes in-die-Kurve-Sliden ist nur noch sporadisch möglich . Davon mal abgesehen trumpft der neue King aber auf. Aufgrund der extrem langen Etappen wird hier vorsichtiges Fahren noch stärker belohnt als bei Colin. Wer dickschädelig durch Wald und Flur brettert, zerlegt unweigerlich sein Auto. Und die Grafik ist besser, die Cockpit-Perspektive viel schöner und, und, und. Ist ja gut. Okay. Aber die Rache ist mein, spricht der Colin. Und kommt hoffentlich zurück.

PRO & CONTRA

- ⊕ Echtes Rally-Feeling
- ⊕ Moderne Grafik
- ⊖ Fahrgefühl nicht 1a
- ⊖ Hohe HW-Anforderungen

PC PLAYER WERTUNG

Grafik	80
Sound	60
Einstieg	60
Komplexität	80
Steuerung	80
Multi-Player	80

SPIELSPASS 82

Rennspiel für Fortgeschrittene und Profis

AMA

Superbike

■ **Hersteller:** Motorsport Simulation ■ **Testversion:** Importversion 1.0 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Englisch ■ **Multi-Player:** bis 8 (Modem, Internet) ■ **3D-Grafik:** Direct 3D ■ **Hardware, Minimum:** PentiumII/266, 32 MByte RAM, 3D-Karte ■ **Hardware, Empfehlung:** PentiumII/400, 32 MByte RAM, 3D-Karte



Viele Lenkhilfen (ABS, Wheelie-Verhinderer) erleichtern Ihnen den Einstieg.

Von Experten für Experten: In intensiver Zusammenarbeit mit der »American Motorcyclist Association« wurde ein gelungenes Motorrad-Rennspiel auf die Beine gestellt, das sich vor allem durch seine originelle Steuerung auszeichnet.

Ideales Lenkinstrument ist ein Joystick mit Schubregler, mit dem Sie Gas geben oder bremsen, der Stick selber dient dann zum Lenken und zur Balance des eigenen Körpers. Warnung: nicht einfach. Die neun Rennstrecken liegen alle in den USA, die fünf Superbike-Maschinen kennt man schon aus herkömmlichen Spielen. Außerdem sind noch vier SuperSports 600-Kräder mit etwas weniger Hubraum dabei. Die Gegner fahren in höheren Stufen durchaus gediegen und dann sind da ja noch die Online-Sessions mit der ganzen Welt, auf die der Hersteller viel Wert legte. (Anmeldung: www.motorsims.com). **(uh)**

PC PLAYER WERTUNG
SPIELSPASS 77

Standpunkt – UDO HOFFMANN

Donnerschlag! Warum wird dieses Spiel in Deutschland nicht vertrieben? Wenn ich da an diverse Krücken denke, die sonst freudig als potenzielle Hits angekündigt werden. Vielleicht, weil es kein Action-Renner für zwischendurch ist, sondern eine echte Simulation im Geiste von »Grand Prix Legends«. Die Grafik wirkt etwas banal, und bei Stürzen sieht Ihr Fahrer einer Stahlbeton-Figur zum Verwechseln ähnlich. (Wo ich hinfalle, da wächst kein Gras mehr.) Simulations-Liebhaber dürfen aber bei »AMA Superbike«, so sie es erhaschen können, zugreifen. Denn der Rest ist gut.

PRO & CONTRA

- **Prima Steuerung** (+)
- **Tolle Cockpitperspektive** (+)
- **Grafik etwas billig** (−)

Actionspiel für Einsteiger

Carnivores 2

■ **Hersteller:** GT-Interactive/Action Forms ■ **Testversion:** Beta vom November '99 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Englisch ■ **Multi-Player:** – ■ **3D-Grafik:** Direct3D ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/200, 32 MByte RAM, 3D-Karte ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium/333, 64 MByte RAM, 3D-Karte



Während der Gleiter die Trophäe einsammelt, träumen wir von einem Raketenwerfer.

Was ist für einen Texaner der Unterschied zwischen einem Reh und einem Dinosaurier?

Einfach: Die Menge Blei, die man reinpumpen kann, bis das Vieh umfällt. Und weil der Schädel eines Triceratops am Kamin den üblichen Elchkopf bei weitem überbietet, bläst Action Forms zur Echsen-Jagd. Jurassic Park wird neu eröffnet und Sie bekommen zur Eintrittskarte einige Feuerwaffen gereicht. Damit durchforsten Sie die begrenzt authentische Urlandschaften und perforieren laufende Handtaschen. Diese »Deer Hunter 2«-»Trespasser«-Mischung bringt so viel Freude wie ein 32-Mann »Q3A«-Level mit nur einem Gegner… und der spielt mit Tastatur. **(Volker Schütz/mash)**

PC PLAYER WERTUNG SPIELSPASS 51

Denkspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

Stone Age

■ **Hersteller:** GT Value Software ■ **Testversion:** Verkaufsversion 1.0 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multi-Player:** bis 2 (an einem PC, Modem, Netzwerk) ■ **3D-Grafik:** Direct3D ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/166, 32 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium/166, 32 MByte RAM

Wie oft sein »Tetris« bis heute geklont werden würde, ahnte Entwickler Alexey Pazhitnov wohl kaum, als er es 1987 bei Spectrum Holobyte veröffentlichte.

Zum Glück, denn dadurch blieb ihm so mancher Ärger wie beispielsweise mit »Stone Age« erspart. Darin wird das ewig junge Spielprinzip vom Ordnen herabfallender Steine ebenso ungeniert wie uninspiriert aufgewärmt. Das haben viele vorher schon besser und preiswerter (»Blockout« oder »MS Entertainment Pack«) geschafft, daran ändern auch geringfügige Spielvarianten, Explosionsgeräusche beim Wegfall einer Ebene und schon gar nicht die teils zäh reagierende Tastatursteuerung etwas. **(Monika Lechl/ra)**



Auch der Solomodus findet auf dem Splitscreen statt.

PC PLAYER WERTUNG SPIELSPASS 39

Strategiespiel für Profis

ZWEIT-TEST DEUTSCHE VERSION

The Operational Art of War 2

■ **Hersteller:** Talonsoft/Take 2 ■ **Testversion:** Verkaufsversion 1.0 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Multi-Player:** bis 2 (an einem Rechner, per E-Mail) ■ **3D-Grafik:** – ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/133, 32 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** PII/400, 64 MByte RAM



In einem der hypothetischen Szenarien marschiert der Warschauer Pakt in die BRD ein.

Hobbystrategen, die sich an das vielleicht tiefgründigste aller Strategiespiele heranwagen, sollten sich nicht auch noch mit Übersetzungsproblemen herumschlagen.

Die daher von Take 2 realisierte Eindeutschung des Handbuches und der Bildschirmtexte ist präzise formuliert und erleichtert das Verständnis des komplexen Regelwerks enorm. Das etwas trockene Spiel bleibt freilich dasselbe: Mit authentischem, modernen Kriegsgerät tragen Sie im Rundentakt fiktive militärische Konflikte aus – eine in jeder Beziehung eher schwerblütige Operation. **(md)**

PC PLAYER WERTUNG SPIELSPASS 69

Strategiespiel für Profis

West Front
Operation Sealion

■ **Hersteller:** Talonsoft/Take 2 ■ **Testversion:** Verkaufsversion 1.0 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Englisch ■ **Multi-Player:** bis 2 (an einem PC) ■ **3D-Grafik:** – ■ **Hardware, Minimum:** P/133, 16 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** P/400, 64 MByte RAM

Wie wäre wohl im Zweiten Weltkrieg eine Invasion der Wehrmacht an Englands Küsten abgelaufen? Dieser Frage geht die zum militärstrategischen Schwergewicht »West Front« gehörende Zusatz-CD »Operation Sealion« nach.

In über 30 Einzelszenarien sowie drei Kampagnen übernehmen Sie die britischen oder die deutschen Truppen. Wie bei einer Invasion so üblich, stürzen sich vornehmlich Fallschirmjäger auf verschanzte Verteidiger, ansonsten meldet die Westfront keinerlei Neuerungen. Nach wie vor schleppen sich die Scharmützel eher zäh voran, nervt unter Win 95 SE 2 darüber hinaus auch noch ein übler Installationsbug. **(md)**



Einige Szenarien basieren auf historischen Invasionsplänen.

PC PLAYER WERTUNG SPIELSPASS 57

Strategiespiel für Einsteiger

Attila

■ **Hersteller:** S.A.D. ■ **Testversion:** Verkaufsversion 3.1 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multi-Player:** bis 4 (an einem Rechner) ■ **3D-Grafik:** – ■ **Hardware, Minimum:** 486er, 8 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium/90, 32 MByte RAM

Eigentlich ist »Attila« nichts anderes als eine frech zusammengeschusterte Umsetzung des Brettspiel-Klassikers »Risiko«.

Daher müsste der Tester sich hier kräftig empören, auf diverse Shareware-Sammlungen mit ähnlichen Programmen verweisen und die schlichte Grafik geißeln. Allerdings unterhält Attila trotz minimalistischer Präsentation eine Weile - einfach weil es Risiko ist. Zwei Varianten (Eroberung der Welt oder Konzentration auf sämtliche Länder Europas) bringen Abwechslung ins Spiel, rasch jedoch nerven die unfairen Computergegner. Kurz und



Sie können sich auch auf die Eroberung Europas konzentrieren.

gut: Ein Programm für Mittagspausen im Büro, wenn »Minesweeper« zu sehr anö-

det. **(tw)**



Geschicklichkeitsspiel für Fortgeschrittene und Profis

Bowlda Dash

■ **Hersteller:** GT Value Software ■ **Testversion:** Verkaufsversion ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multi-Player:** 2 nacheinander an einem PC ■ **3D-Grafik:** – ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/166, 32 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium/166, 32 MByte RAM

Weniger die Jäger als vielmehr Sammler kommen bei »Bowlda Dash« auf ihre Kosten.

Wie gehabt muss Ihre tastaturgesteuerte Spielfigur Diamanten einsacken. Unter Zeitdruck müssen Sie die Klunker dann schnellstmöglich zum Ausgang tragen. Damit es nicht zu einfach wird, stehen diverse (bewegliche) Hindernisse im Weg. Die 50, mehr als bildschirmgroßen Abschnitte sind auch für Geübte eine Herausforderung und nichts für blutige Anfänger. Wer jedoch gerne knobelt und noch keine der unzähligen Bowlder-Dash-Versionen hat, soll ruhig zugreifen,



Wenn die Spielfigur den Bildschirmrand erreicht, wird gescrollt. (640x480)

wenngleich das Original irgendwie mehr Charme hatte. **(Monika Lechl/ra)**



SF-Simulation für Fortgeschrittene und Profis

Phoenix

■ **Hersteller:** Team 17/Hasbro Interactive ■ **Testversion:** Beta vom November ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multi-Player:** – ■ **3D-Grafik:** Direct3D, Glide ■ **Hardware, Minimum:** PII/266, 64 MByte RAM, 3D-Karte ■ **Hardware, Empfehlung:** PIII/500, 128 MByte RAM, 16MB-Direct3D-Karte

Team 17 kämpft nun auch um die Vorherrschaft im Weltraum – ein Phönix aus der Asche kommt dabei jedoch nicht heraus.


Die Optik ist zwar nicht gerade überragend, aber immer noch überdurchschnittlich. Und in einigen Schlachten machen eine Menge Schiffe das All unsicher. (Alle Bilder Glide, 640x480)

Das Leben ist doch fies für Weltraum-Polizist Beck! Erst stirbt ihm der Partner weg, dann ekeln ihn die eigenen Jungs aus dem Job. Da gibt's nur noch eins: Ab in die Armee!

Aber auch da gibt es Probleme: Kaum dort angekommen, meinen außerirdische Nachbarn der Erde den Krieg erklären zu müssen. Oder war's umgekehrt?

Kurz vor dem totalen Zusammenbruch der Erde entdeckte die Menschheit die interstellare Raumfahrt – und vier Alien-Rassen. Auf der einen Seite sind die Namoul, eine kriegerische, von einem Kaiser beherrschte Spezies. Dann gibt es die Förderation aus den Oghe und den Maigrma. Und dann sind da noch die geheimnisvollen Allarin, mit denen niemand größeren Kontakt hat.

»Sehr kurze Missionen.«

Nach ein paar Einsätzen, die Ihnen die Handhabung Ihres Schiffes leidlich demonstrieren, eskaliert der Konflikt: die Namoul-Angriffe gegen Terraner nehmen zu, was bald in einen groß angelegten Krieg mündet. Als zu allem Überfluss auch noch einige irdische Militärs desertieren, stellt sich schon bald


Erst zerstören Sie die Geschütztürme, dann landen Transporter an.

die Frage, wer zu wem gehört und ob nicht doch noch jemand anderes die Fäden zieht.

Bäumchen wechsle dich!

Von den drei Schnellstart-Missionen abgesehen, hat Ihr Abschneiden in den Einsätzen Einfluss auf den Verlauf der Kampagne. Der Missionsbaum weist dabei viele Verästelungen auf.

Außer Eskortier- und Zerstörungsaufträgen muss etwa ein Terroranschlag durch das Abschießen von Asteroiden-Beschleunigern vereitelt werden, dann sollen Sie eine feindliche Raumstation entwaffnen. Im Gegensatz zu »Wing Commander« und »Freespace 2« sind die Missionen sehr zahlreich, aber auch kurz. Einige gerenderte Zwischensequenzen erzählen die Story weiter, vor jedem Flug – und wie bei »I-War« auch während dessen – halten Schnipsel in der Spielgrafik Sie über die Geschehnisse auf dem Laufenden.

Womit schießen wir denn heute?

Ansonsten findet der geneigte Freund der Weltraum-Simulationen viel vertrautes: Ein »Elite«-ähnlicher Radarschirm etwa sorgt für Überblick, reicht allerdings nicht allzu weit. Neben den

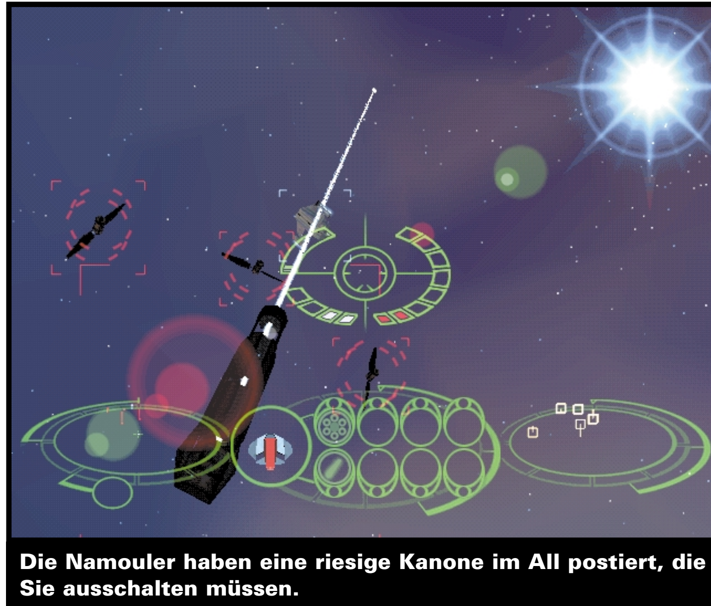

Teils sitzen Sie in recht ungewöhnlichen Schiffen wie diesem schwer bewaffneten Rebellenraumer.

FAKTEN

- Verzweigende Kampagne
- 3 Schnellstart-Missionen
- 5 Alien-Rassen
- 11 Waffensysteme
- Rund 20 Minuten Zwischensequenzen
- Abwechslungsreiche Story
- Dramatischer Soundtrack


In einigen Missionen übernehmen Sie einen Geschützturm auf einem Dickschiff.


Sie retten jemanden, dessen Aufzugskabine sich selbstständig macht.


Die Namouler haben eine riesige Kanone im All postiert, die Sie ausschalten müssen.

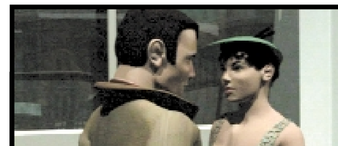
Lasern findet sich je nach Flieger eine Menge sekundärer Bewaffnung an Bord, von der Projektil-Schnellfeuerkanone bis hin zum Lenk-Raketenwerfer. Für ganz harte Fälle empfiehlt sich die Fusionsbombe und auch an ein Abschleppseil haben die Designer gedacht.

Teils dürfen Sie vor dem Einsatz Schiff und Ausrüstung bestimmen, manchmal sind diese aber auch vorgegeben. Um Schildmanagement brauchen Sie sich nicht zu kümmern, doch da einige Waffen nur zum Schilde knacken, die anderen zur Zerstörung von Panzerung dienen, müssen Sie immer darauf achten, mit was Sie gerade schießen. Generell vertragen sämtliche Raumer eine Menge Beschuss, was teils sehr nervend ist.

»Sämtliche Raumer vertragen eine Menge Beschuss.«

Keine optische Opulenz

Schöne Dickschiffe gibt es bei »Phoenix« zwar auch, doch reichen diese nicht an Freespace heran. Sie beharken sich mit riesigen Strahlenkanonen und sind auch mit vielen Kanonentürmen ausgestattet – teils müssen Sie sogar selbst ein Geschütz übernehmen. Doch das intensive Mit-ten-drin-Gefühl will sich nicht so recht einstellen. Das liegt einmal an der nicht sonderlich überragenden Grafik und auch an den wortkargen Flügelleuten, denen sich übrigens keine Befehle erteilen lassen. Momentan ist auch bei der Auflösung von 640 mal 480 Bildpunkten Schluss, ein Patch soll für höhere Detailstufen sorgen. **(mash)**


Rendersequenzen führen die Story fort. Und keine Story ohne Liebe.

Standpunkt

MARTIN SCHNELLE

Aha, ein neues Mitglied in der Weltraum-Ballergemeinschaft. Leider kann es mit den Platzhirschen »Wing Commander«, »X-Wing« und »Freespace« nicht so ganz mithalten. Zu mäßig ist die Grafik und trotz der wendungsreichen Story mag während der vielen Einsätze keine überzeugende Stimmung aufkommen. Dennoch wird für viel Abwechslung gesorgt, allein durch die Parteien, die für allerlei Verwicklungen sorgen. Zu lange dauert es, bis durch konzentrierten Beschuss ein Gegner das Zeitliche segnet. Und zu schwach sind die eigenen Schilde: Bevor Sie die letzte Mission sehen, kennen Sie den Fährdienst über den Jordan genau.

PRO & CONTRA

- + Verzweigende Story
- + Viele Schiffe
- + Abwechslungsreich
- − Grafik und Atmosphäre nicht erstklassig
- − Missionen sehr kurz

PC PLAYER WERTUNG

Grafik	60
Sound	80
Einstieg	70
Komplexität	80
Steuerung	70
Multi-Player	–

SPIELSPASS 72

TERRANISCHE RAUMSCHIFFE

Außer einigen Rebellenraumern fliegen Sie größtenteils in terranischen Fliegern umher. Diese Modelle stehen zur Auswahl:

Polizeischiff



Nur leicht bewaffnet sind diese kleinen, wendigen Schiffe, die zu Sicherungszwecken herangezogen werden.

Leichter Militärjäger (Liberator)



Klein, schnell und mäßig bewaffnet: Der Standard-Abfangjäger der Terraner. Besonders nützlich, wenn die Zeit knapp ist.

Mittlerer Militärjäger (Scimitar)



Etwas träger als der Liberator, doch dafür stärker bewaffnet. Außerdem hat er einen größeren Generator, der die Schutzschilde schneller auflädt.

Schwerer Militärjäger (Gladius)



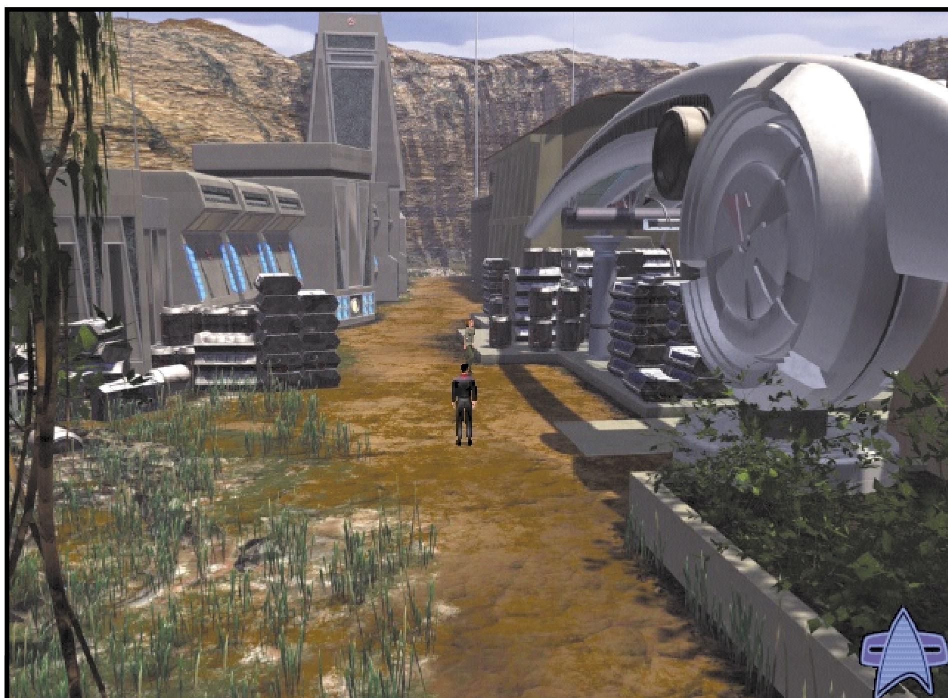
Mit vielen Waffenaufhängungen und einem starken Generator versehen ist dieser Jagdbomber genauso gut bewaffnet, wie geschützt. Allerdings muss der Gladius dafür mit geringerer Wendigkeit und Geschwindigkeit auskommen.

Action-Adventure für Einsteiger und Fortgeschrittene

Star Trek: Der Aufstand

■ **Hersteller:** Presto Studios/Activision ■ **Testversion:** Beta vom November '99 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Englisch (Deutsch in Vorbereitung) ■ **Multi-Player:** – ■ **3D-Grafik:** Direct3D, Glide ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/200, 32 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium-II/233, 64 MByte RAM, 3D-Karte

Die unendliche Geschichte: Activision setzt den neunten Star-Trek-Film auf dem PC fort. Doch statt der Enterprise-Crew sind jetzt Sie dran.



Der friedliche Schein trügt: Auf dem Planeten der Ba'ku braut sich etwas zusammen. (alle Bilder 640x480, Direct3D

FAKTEN

- Fortsetzung des letzten Kinofilms
- 10 Missionen
- Exotische Handlungsorte
- 3 Waffen
- Viele Action-Sequenzen
- 3 Waffen
- Flaue Knobel-Einlagen
- Mit Captain Picard und Lt. Commander Data

Falls Sie als Science-Fiction-Fan vor knapp einem Jahr im Kino waren, stehen die Chancen nicht schlecht, dass Sie sich den neunten Enterprise-Streifen namens »Star Trek: Der Aufstand« angeschaut haben.

Inhaltlich orientierte sich der gar nicht schlechte Film deutlich näher an der TV-Serie als der achte Streich »Star Trek: Der erste Kontakt«, der hauptsächlich ein guter Action-Streifen war. Grund genug für Activision, die Presto Studios (bekannt durch die »Journeyman«-Trilogie) mit einer digitalen Fortsetzung zu beauftragen.

Die Vorgeschichte

Vor neun Monaten stand der Planet der Ba'ku im Zentrum der galaktischen Aufmerksamkeit. Das extrem friedliebende Volk sollte zwangsweise umgesiedelt werden, damit die gewalttätigen Son'a - unter stiller Billigung der Föderation - die Energie der Metaphasen-Ringe, die den Planeten umkreisen, absaugen konnten. Diese Energie macht die Ba'ku faktisch unsterblich, was ihnen die bei lebendigem Leibe verfaulenden Son'a kräftig neideten. Nur Captain Picard und der Enterprise-Crew gelang es, den Aufstand der Son'a niederzuschlagen. Dabei stellte sich heraus, dass beide Völker von der selben Rasse abstammten; die Ba'ku boten ihren Brüdern an, eine Kolonie auf ihrem Planeten zu errichten.

An dieser Stelle knüpft »Star Trek: Der Aufstand« an: Bei den Bauarbeiten wurden uralte Artefakte und Bauten entdeckt - Spuren einer bislang unbekannten Spezies, die vor Tausenden von Jahren auf dem Planeten lebte. Captain Picard erhält als passionierter Hobby-Archäologe die Einladung, an den Ausgrabungen teilzunehmen. Zusammen mit Lt. Commander Data und dem jungen Fähnrich Sovok fliegt er zum Planeten der Ba'ku.

Die Verschwörung

Sie übernehmen den Part von Sovok, der trotz seines vulkanischen Namens ein waschechter Terraner ist. Er wuchs allerdings bei einem Vulkanier auf und beherrscht daher den von Mr. Spock bekannten Nervengriff. Sovoks Freude über den Spezialauftrag weicht schon bald der staubtrockenen Ausgrabungsrealität. Stupide Botengänge sind die Regel, bis eines Tages Captain Picard auf rätselhafte Weise verschwindet. So groß ist das Rätsel freilich nicht: Er wurde von einem


Au weia - die Romulaner haben Wissenschaftlerin Xa'tal in ihrer Gewalt.


Energie! Äh, war das nicht anders gemeint?


Aha! Das sind doch romulanische Schriftzeichen ...

Transporter unter die Planeten-Oberfläche gebeamt. Sie folgen Picard und stoßen dabei auf uralte Gewölbe, in denen nur noch eine Wissenschaftlerin namens Xa-Tal (wer denkt sich eigentlich immer diese Namen aus?) lebt. Und noch jemand wirkt im Untergrund: abtrünnige Son'a, ein paar Romulaner im Schlepptau. Gemeinsam starten diese einen neuen Eroberungsangriff auf die metaphasischen Jungbrunnen-Ringe. Und noch eine Gefahr:

Mit Hilfe einer genetischen Waffe, die er in Xa'tals Labor entwenden, will der skrupellose Admiral Ratok sich den gesamten Planeten unterwerfen. Nachdem Sie Captain Picard aufgestöbert und befreit haben, geht es über Umwege an Bord einer romulanischen Geheimbasis. Dort müssen Sie a) überleben, b) überleben, c) den Admiral stellen und schließlich d) zum großen Showdown auf die Enterprise herüberbeamen.

»Die Puzzles sind erschreckend schlicht.«

Die Verteidigung

Als Offiziersanwärter der Sternenflotte besitzt Sovok selbstverständlich die aus Film und Fernsehen bekannte Standard-Ausrüstung: Mit dem Phaser hält er sich allerlei Alien-Gesocks, wild ballernde Drohnen und aufsässige Humanoide vom Hals, der Tricorder ortet versteckte Schalter und Bedienpulte, per Kommunikator nimmt er Verbindung mit Picard oder Data auf. Sie steuern den guten Sovok mit der Tastatur: Der Nummernblock übernimmt die Bewegungen, mit der Tabulator-Taste geht's ins Inventar, geschossen und benutzt wird über die Leertaste. Springen ist nicht vorgesehen, immerhin dürfen Sie per Shift-Taste rennen.

Wie weiland in »Alone in the Dark« oder auch »Resident Evil« wechselt die Kamera-Perspektive alle paar Meter. Dies schürt zusammen mit allerlei Stöhn- und Grunzlauten hinter verschlossenen Türen die Spannung, sorgt aber für hanebüchene Manöver in den Baller-Sequenzen, in denen Sie deswegen nicht immer →


Captain Picard, Sovok und Co. werden per 3D-Karte in die Szenen eingebaut.

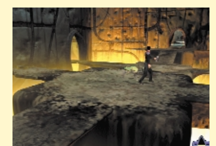

Schattenmann: Getarnt belauscht Sovok zwei Spitzohren.

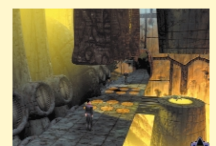
FREIHEIT FÜR PICARD


Dampfstrahler trennen Sovok und Picard. Vorn: deren Generator.


Dieses Krabbeltier mag Hitze. Aha. Rasch die DNA geschnappt.


Mit der ebenfalls gesammelten DNA eines Energiefressers kombiniert, ...


... erschafft Sovok einen hitzeresistenten Energiefresser, ...


... der prompt die Energiezufuhr für die Dampfstrahler unterbricht.

Star Trek: Der Aufstand



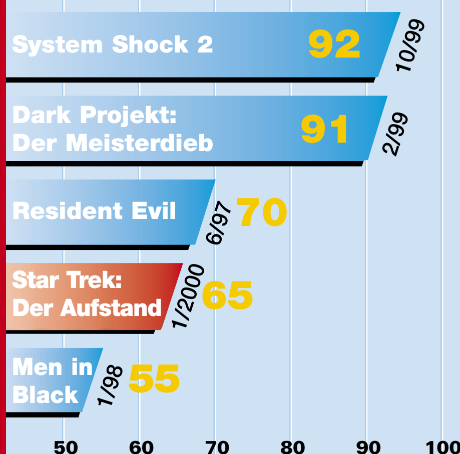
Pfui Spinne! Diese zwei Viecher rennen in ihr Verderben.



Aufräumen im Maschinenraum: Der Warp-Kern muss raus!

PC PLAYER GESAMTWERTUNG IM VERGLEICH

Die Ausnahmetitel System Shock 2 und Dark Projekt übertrifft so schnell kein anderes Action-Adventure. Sie haben die Qual der Wahl: Weltraum oder Mittelalter? Schocker-Klassiker Resident Evil bietet deutlich mehr Grusel und vor allem Rätsel als ST: Der Aufstand. Sovoks Abenteuer sind ganz nett, aber nicht mehr. Flaues Puzzle-Design und eine viel zu kurze Spielzeit reichen nicht für eine Platzierung im oberen Drittel. Nur gut, dass es nicht so ein Schuss ins Wurmloch wie Men in Black wurde, durch seine schlechte Steuerung eine der übelsten Filmumsetzungen überhaupt.



→ sehen, auf wen Sie gerade schießen (sollten). Immerhin liegen ein paar Hyposprays in der Landschaft herum, die Ihre Lebenskraft auffrischen. Mäßig spannend ist eine Art »Dark Project« für Arme auf der romulanischen Station, wo Sovok mit einem Tarnanzug der Ba'ku bekleidet herumschleicht und jede Menge Gelegenheiten bekommt, lautlos seinen vulkanischen Nervengriff anzuwenden.

Die Betonung von ST: Der Aufstand liegt klar auf Action, die Puzzles sind erschreckend schlicht. Nur ein, zwei Mal gibt es ineinander verzahnte Aktionen – hier gaukelt das Inventar nicht vorhandene Komplexität vor (ein Beispiel dafür in der Randspalte). Sie dürfen

»Eine Art Dark Project für Arme.«

auch nur sehr begrenzt mit anderen Menschen plaudern – und auf das Spiel-Geschehen hat das keinerlei Auswirkungen.

Frech: Sie können sterben und müssen dann wieder von vorne anfangen, es sei denn, Sie speichern fleißig mit. Das Spiel merkt sich nicht, welche der zehn Kapitel Sie schon gemeistert haben. Besonders lange dauern Sovoks Abenteuer aber nicht: Nach einem Tag flimmert der Abspann über den Monitor. **(ra)**



An Bord der romulaischen Station findet Sovok einen Verbündeten.

Standpunkt

ROLAND AUSTINAT

Eigentlich macht es nichts, wenn ein Spiel kurz ist – haben wir alle bei »Full Throttle« gesehen. Nur machte das auch richtig Spaß, während ich gerade bei den Action-Sequenzen gegen Ende des Aufstands unserem Fluch-Udo seinen Spitznamen streitig gemacht habe. Nur die ganz passable Grafik- und Klang-Kulisse (setzen Sie mal einen Kopfhörer auf) hielten mich noch bei der Stange - und die Hoffnung, dass das Spiel irgendwie noch die Kurve kriegen könnte. Leider nicht passiert. Zwar ist ST: Der Aufstand besser als das grottige ST: Generations von Microprose, doch Lichtjahre, was sag' ich, Lichtjahrtausende von Perlen wie Dark Project oder System Shock 2 entfernt. Wenn Sie trotzdem alles haben müssen, auf dem der Name Star Trek prangt: Der Aufstand ist kein Totalschaden, aber sagen Sie hinterher nicht, ich hätte Sie nicht gewarnt.

PRO & CONTRA

- **Gutes Star-Trek-Flair**
- **Story weckt mildes Interesse**

- **Viel Action, wenig Adventure**
- **Viel zu kurz**

PC PLAYER WERTUNG

Grafik	70
Sound	70
Einstieg	80
Komplexität	40
Steuerung	60
Multi-Player	–

SPIELSPASS 65

Flugsimulation für Fortgeschrittene und Profis

Microsoft Flight Simulator 2000 Professional Edition

■ **Hersteller:** Microsoft ■ **Testversion:** Importversion 1.0 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Englisch (Deutsch in Vorbereitung) ■ **Multi-Player:** 2 bis 8 (Internet) ■ **3D-Grafik:** Direct3D ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/166, 32 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium II/300, 128 MByte RAM, Direct3D-Karte

Erstmals bekommen Sie den ehrwürdigen »Flight Simulator« von Microsoft in zwei verschiedenen Versionen.

Die »Professional Edition« enthält zwei zusätzliche Flugzeuge, einmal die Mooney Bravo, das schnellste einmotorige Zivil-Flugzeug der Welt, und die zweimotorige King Air 350. Außerdem haben die Designer neben den sechs detaillierten Städten aus dem FS 2000 sechs weitere ausgefeilt: Boston, Seattle (welch Wunder!), Washington DC, Tokio, Berlin und Rom. Auf einer dritten CD finden Sie Trainingsvideos mit John King, sowie ein paar Demos zur aktuellen Microsoft-Produktpalette. Die Triebwerksgeräusche lassen sich zudem in erhöhter Qualität installieren. Schlussendlich ist das Handbuch ausführlicher, es gibt neue Flugstunden und Bastler dürfen mit einem Editor die Bord-Instrumente verunstalten oder neue entwerfen. **(mash)**



Der Himmel über Berlin: Mit der Bravo Mooney statten wir dem Tele-Spargel einen Besuch ab. (Direct3D, 640x480)



Standpunkt

MARTIN SCHNELLE

In der Professional Edition des FS 2000 finden Sie eine Menge zusätzlicher Dinge im Vergleich zur normalen Version. Microsoft hat noch zwei Flieger dazugepackt und die zusätzlichen Städte-Szenerien lassen auch nicht-amerikanische Metropolen wie Tokio oder Berlin in glanzvollem Licht erstrahlen. Das alles hat freilich seinen Preis, und der liegt mit rund 150 Mark schon deutlich über dem gewohnten Limit. Wer dies investieren möchte, bekommt aber eine noch schickere Variante des momentan besten zivilen Flugsimulators.

PRO & CONTRA

- **Mehr detaillierte Städte**
- **Mehr Flugzeuge**
- **Mehr Infos**

- **Sehr hoher Preis**

Sportspiel für Profis

Madden NFL 2000

■ **Hersteller:** EA Sports/Electronic Arts ■ **Testversion:** Verkaufsversion 1.0 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Englisch ■ **Multi-Player:** bis 2 (Modem, Internet), bis 8 (Netzwerk) ■ **3D-Grafik:** Direct3D, Glide ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/133, 32 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** PentiumII/300, 64 MByte RAM, 3D-Karte

Madden, die zehnte: Was taugt die Millenniums-Ausgabe der erfolgreichen NFL-Reihe?



Dieser Herr aus Oakland frohlockt: Er hat soeben einen Touchdown gegen die 49er hingelegt. (alle Bilder Direct3D, 1024x768)

John Madden ist Kult. Die Flugangst des Star-Trainers und Kommentators ist beinahe so legendär wie der Mann selbst. Nur: Wie kommt er dann auf dem amerikanischen Kontinent von Footballspiel zu Footballspiel?

Mit dem Madden-Mobil, einem nobelst ausgebauten Mega-Wohnwagen, den ihm seine jeweiligen Sponsoren werbewirksam überlassen. Von solchem Luxus kann der gemeine Football-Fan nur träumen, er freut sich schon, es zu ein paar Spielen seiner Star-Mannschaft zu schaffen oder wenigstens die aktuelle NFL-Saison mit »Madden NFL 2000« daheim nachzuspielen.

Dessen Spieler sehen einen Tick schlechter als noch im Vorjahr aus. Dafür gibt es anstelle des bisherigen Supermann-Einheitskörpers nun Typen mit starken, sehr starken und ungeheuer starken Physiognomien. Leider läuft ein Schiedsrichter schon mal durch einen Spieler, rutschen bei Handgemengen Arme und Beine der Recken tief in die Körper der Kontrahenten.


Zwei Broncos stoppen Clevelands Travis erst nach traumhaften 39 Yards.

Es gibt fünf altbekannte Spielvarianten: Freundschaftsspiele, die komplette Saison oder ein Turnier, Training in der Turnhalle und den Franchise-Modus, bei dem Sie sich als Trainer eines Teams 30 Jahre behaupten müssen, doppelt so lang wie bei »Madden NFL 99«. Neu ist der Situations-Knopf, der Sie in zehn historische Partien beziehungsweise eigens erstellte Situationen führt, und das Madden-Challenge, in dem Sie 100 Trivia-Fragen beantworten und Herausforderungen wie »Greenbay im Schnee schlagen« meistern müssen.

Der gerade für Netzwerk- oder Internet-Partien nützliche Coach-&-Click-Modus, bei dem Ihre Mannen nach strategischen Anweisungen per Maus selbstständig herumwuseln, fehlt nicht. Zu weiteren Steuer- und Einstellungsmöglichkeiten schweigt sich das Handbuch jedoch aus. **(ra)**

Standpunkt

ROLAND AUSTINAT

Ich bin enttäuscht: Sicher besitzt Madden NFL 2000 noch immer eine prima Spielbarkeit, sicher sind viele Kleinigkeiten noch ausgefeilter als letztes Jahr, sicher ist der Franchise-Modus mit seinen 30 Saisons ein Garant für hohen Langzeit-Spielspaß. Da auch die Madden University abgeschafft wurde, in der Coach Johnnie seine besten Strategien erklärte, sind Nicht-Profis aufgeschmissen. Doch die Steuerung ist wohl durch den Bug-Test gerutscht. Selbst mit Gamepad muss ich immer wieder an Tastatur und Maus, und das verwirrt schwer: Mal bestätige ich eine Eingabe mit der Return-, mal mit der Leertaste. Obendrein passt Freund Computergegner ab und zu außerirdisch gut. Doch das Spiel lohnt sich für NFL-Fans, die sich davon nicht ins Bockshorn jagen lassen.

PRO & CONTRA

- ⊕ Manager-Modus
- ⊕ Hohe Detailtreue
- ⊖ Steuerungsschwächen
- ⊖ Keine Madden-University

FAKTEN

- Aktuelle NFL-Mannschaften
- Franchise-Modus mit 30 Saisons
- Individuelle Spielereinstellungen
- Speicherbare Zeitlupen
- Training von Spielzügen

PC PLAYER WERTUNG

Grafik	70
Sound	80
Einstieg	60
Komplexität	80
Steuerung	50
Multi-Player	70

SPIELSPASS 75

Simulation für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

Deer Hunter 3

■ **Hersteller:** Wizard Works/GT ■ **Testversion:** Importversion 1.0 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Englisch (Spiel), Deutsch (Anleitung) ■ **Multi-Player:** bis 2 (Modem), bis 8 (Netzwerk, Internet) ■ **3D-Grafik:** Direct3D ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/200 mit 3D-Karte oder Pentium II/266 ohne 3D-Karte, 32 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium II/300, 32 MByte RAM, 3D-Karte



Um Rehe an ihrer besten Stelle zu erwischen, empfiehlt sich ein Tarnzelt. (Direct 3D)

Virtuelle Rehkeulen zu schießen ist in den Vereinigten Staaten für Jäger, die gerade nicht in die Wildnis können, das Hobby schlechthin. »Deer Hunter 3« bietet neue Opfer.

Und – Waidmannsheil – sogar ganz viele verschiedene Waffen. Mit Armbrust und Kompositbogen, mit Vorderlader und Magnum-Revolver, der riesige Löcher in die dummen Tiere reißt.

Nur, ach wie dumm: Das Viehzeug ist äußerst schüchtern und muss erst mit Duftspray, Lockpfeife oder Futtermittel angelockt werden. Dass müsste ergänzt werden: Warum fehlt der Rotwild-Treiber? Da versteckt man sich auf einem Hochsitz oder im Tarnzelt und muss stundenlang warten. Und wenn die Witterung gegen einen ist, sogar tagelang. Also wirklich! Zum Mäusemelken! Und der Urtrieb? Töten und zerfetzen? Kann man so ja gar nicht richtig ausleben. **(uh)**



Standpunkt

UDO HOFFMANN

Jäger brauchen Nachschub, deshalb geht ein Teil des Verkaufserlöses von Deer Hunter 3 an die Organisation Wildlife Forever, auf dass auch immer genug echte Hirsche und Hasen zur Verfügung stehen. Und sollten die Naturparks allen Anstrengungen zum Trotz dennoch eingehen, gibt es dieses Programm, das den Realismus – von der unsäglich trüben Grafik-Engine mal abgesehen – auf die Spitze treibt. Von verschiedenen Tarnanzügen bis hin zu gültigen Jagdscheinen (Merke: Töten ohne Genehmigung ist unethisch) ist alles dabei. Jägersmann wird grunzen. Zufrieden grunzen. PC-Spieler wird gähnen. Furchtbar gähnen.

PRO & CONTRA

- **Realistische Ausrüstung** (+)
- **Schreckliche Grafik** (−)
- **Schreckliche Kiefersperre** (−)

Geschicklichkeitsspiel für Fortgeschrittene

Seafight 2

■ **Hersteller:** Trinode Entertainment/Modern Games ■ **Testversion:** Verkaufsversion 1.0 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multi-Player:** – ■ **3D-Grafik:** – ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/133, 32 MByte RAM, 2-MB-Grafikkarte ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium II/266, 64 MByte RAM, 4-MB-Grafikkarte

Eine Seefahrt, die ist ... nicht immer lustig, wie uns dieses Produkt eindruckssvoll beweist.

Zur Zeit der Windjammer müssen Sie auf Seiten von vier verschiedenen Nationen Ziele erfüllen, wie etwa Gold aus Häfen einsammeln, bestimmte Schiffe versenken oder andere Pötte eskortieren. Mit den so verdienten Moneten können Sie neue Seelenverkäufer anschaffen, die etwa mehr Kanonen haben. Per Doppelklick geben Sie den Kurs vor, Sie feuern auch selbst. Leider macht das auf Grund der schlechten Kollisionsabfrage und einer nicht vorhandenen Wegfindungsroutine alsbald keinen Spaß mehr. **(mash)**



Der Spanier brennt, die Besatzung ist schon geflüchtet.

PC PLAYER WERTUNG
SPIELSPASS 28

Sportspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

Extreme Bullrider

■ **Hersteller:** Activision ■ **Testversion:** Importversion 1.0 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Englisch ■ **Multi-Player:** – ■ **3D-Grafik:** – ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/166, 32 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** PentiumII/400, 32 MByte RAM



Der Bulle namens Anaconda ist eine echte Herausforderung.

Das Rodeo ist in den Südstaaten eine ähnlich feste Institution wie bei uns das Kegeln.

Daher wundert es nicht, dass jetzt ein Spiel namens »Extreme Bullrider« seinen Weg in die Läden findet. Sie können aus vielen Cowboys und Stieren jeweils einen auswählen, um ganze acht Sekunden auf dem Rücken des Tiers zu verweilen. Kein leichtes Unterfangen, schon gar nicht bei der unglücklich konzipierten Steuerung. Alternativ dürfen Sie auch unmotiviert als Clown verkleidet durch die Arena rennen, um allerlei Gegenstände – wie Mundharmonika oder Sporen – einzusammeln.

Die Grafik bewegt sich trotz happiger Hardware-Anforderungen auf Shareware-Niveau und die Vertonung ist mies. **(Alex Brante/md)**

PC PLAYER WERTUNG
SPIELSPASS 24

Denkspiel für Fortgeschrittene und Profis

Tiny Tiger

■ **Hersteller:** Virtual X-citement/United Software/Virgin Interactive ■ **Testversion:** Verkaufsversion 1.0 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multi-Player:** – ■ **3D-Grafik:** Direct3D, Glide ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/166, 32 MByte RAM, 3D-Karte ■ **Hardware, Empfehlung:** PentiumII/233, 64 MByte RAM, 3D-Karte



Knochenarbeit: Tiny Tiger schiebt sich den Weg frei.

Kleiner Tiger ganz groß: 40 Level warten auf »Tiny Tiger«, bevor er seinen von König Rüdiger entführten Kumpel Whoofy wiedersehen kann.

Der inoffizielle Nachfolger zu »Tiny Trails« (Test in PC Player 7/98) mischt erneut Elemente aus »Sokoban« und »Boulder Dash« mit sanften Hüpf-und-Spring-Einlagen. Sie schieben sich mit Felsblöcken und -kugeln den Weg durch die vier Welten »Dschungel, 1001 Nacht, Unter dem Meer« und »Auf dem Mars« frei. Dabei sammeln Sie Münzen, Schlüssel und andere Goodies ein, mit denen Sie Tiger Tom schwimmen, Eis laufen oder gar durchs Feuer gehen lassen.

Nett, aber nichts außergewöhnlich Fesselndes. **(ra)**

PC PLAYER WERTUNG
SPIELSPASS 50

Skatspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

Skat 2000

■ **Hersteller:** Data Becker ■ **Testversion:** Verkaufsversion 1.0 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multi-Player:** bis 3 (per Modem, Nullmodem, Netzwerk) ■ **3D-Grafik:** – ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/166, 16 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** PentiumII/200, 32 MByte RAM

Der digitale Skatpartner »Skat 2000« setzt auf editierbare DSV-Regeln der Jahre 98 und 99.

So dürfen Sie auch auf populäre Varianten wie Kontra, Bock, Ramsch, Rum und Spitze zurückgreifen. Darüber hinaus wird Offiziers-Skat gedroschen, Mehrspielerpartien sind ebenfalls erlaubt und Sie kommen sogar in den Genuss, die Kartenaufteilung zu Analysezwecken selber vorzunehmen. Aber von Genuss sollte ich wohl angesichts der lausig animierten Übelst-Präsentation besser nicht reden – selbst wenn der 30 Mark teure Preis halbwegs in Ordnung geht und die CPU-Partner recht solide aufspielen. **(md)**



Skurrile Farben: Bei Skat 2000 erstrahlt Karo in Orange und Pik in Grau.

PC PLAYER WERTUNG
SPIELSPASS 44

Denkspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

Word Up

■ **Hersteller:** Hasbro Interactive ■ **Testversion:** Verkaufsversion 1.0 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multi-Player:** bis 3 (an einem PC, Netzwerk, Modem) ■ **3D-Grafik:** – ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/90, 16 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium/166, 16 MByte RAM

Das Spielprinzip von »Word Up« wird Ihnen bekannt vorkommen, falls Sie mit Ihrer Familie schon mal Scrabble oder Buchstabensuppe gespielt haben.

Aus den Ihnen zugeteilten Buchstaben sollen Sie auf dem Spielbrett sinnvolle Wörter bilden und sammeln dafür Punkte. Im Unterschied zu herkömmlichen Wort-Klaubereien dürfen Sie hier jedoch vorhandene Wörter durch Überschreiben ändern, indem Sie bereits liegende Buchstaben überdecken und so neue Kreationen bilden. Computergegner »Maven« legt die Regeln noch unfairer zu seinen Gunsten aus als Familienangehörige – der Spielspaß leidet erheblich. **(Monika Lechl/ra)**



Was »Rake« ist, weiß nur der (schummelnde?) Computergegner.



Denkspiel für Fortgeschrittene

Rubik's Games

■ **Hersteller:** Hasbro Interactive ■ **Testversion:** Verkaufsversion 1.0 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multi-Player:** bis 2 (per Internet, Netzwerk, Modem) ■ **3D-Grafik:** – ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/133, 32 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium/233, 64 MByte RAM

Wer seinem stets ungelösten Zauber-Würfel endlich gleichfarbige Seiten verpassen oder die Gehirnwindungen ölen will, wird an dieser Denksport-Sammlung seine Freude haben.

Mehrere Knobeleien (Rubik's Cube, Zig Through, Cover Up, Paint War, Playground) mit Dutzenden von Leveln (auch Marke Eigenbau) warten auf Möchtegerne-Einsteins. Außer einem Hindernis-Parcour zum Kugelversenken basieren die Aufgaben auf Farbpuzzles ähnlich »Puzzle Bobble«. Während der digitale Farbwürfel (trotz Lernoption) eher anödet, fordern die übrigen, durchweg sehr komplexen Rätsel auch die allerletzten grauen Zellen heraus. **(Monika Lechl/ra)**



Hier lernen Sie die Lösung des Rubik-Würfels. (640x480)



IMPRESSUM

PC PLAYER

DAS MAGAZIN FÜR COMPUTER-SPIELE

CHEFREDAKTEUR
Manfred Duy (md)
verantwortlich im Sinne des Presserechts

REDAKTION
Roland Austinat (ra), Udo Hoffmann (uh),
Jochen Rist (jr), Martin Schnelle (mash, Ltd. Redakteur),
Stefan Seidel (st), Thomas Werner (tw)

FREIE MITARBEITER
Alex Brante, Oskar Dzierzynski, Henrik Fisch, Reiner Gärtner,
Markus Krichel, Monika Lechl, Manfred Schmidt,
Volker Schütz, Stefan Wischner, Thomas Ziebarth

CHEFIN VOM DIENST
Susan Sablowski

REDAKTIONSASSISTENZ
Stefanie Kußeler

LAYOUT
Alexandra Bauer

TITEL
Artwork: Activision; Gestaltung: Alexandra Bauer

FOTOGRAFIE
Josef Bleier

GESCHÄFTSFÜHRUNG
Stefan Moosleitner (verantwortlich für Anzeigen)

ANSCHRIFT DES VERLAGS
Future Verlag GmbH
Rosenheimer Str. 145 h, 81671 München,
Telefon: (0 89) 450 684-0, Telefax: (0 89) 450 684-89,
Internet: www.pcplayer.de

ANZEIGENVERKAUF
Anzeigenverkaufsleitung:
Christoph Knittel, Tel. (0 89) 450 684-41
Markenartikel: Christian Buck, Tel. (08121) 951 106

ANZEIGEN-DISPOSITION
Bettina Weigl, Tel. (0 89) 450 684-48

PRODUKTIONSLEITUNG
Brigitte Feigel

DRUCKVORLAGEN UND GRAFIKEN
Journalsatz GmbH, Gruberstraße 46b, 85586 Poing

VERTRIEBSLEITUNG
Gabi Rupp

VERTRIEB
MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG
Breslauer Str. 5, Postfach 11 23, 85386 Eching, Tel. 089/319060

DRUCK
Mohndruck Graphische Betriebe GmbH,
Carl-Bertelsmann-Str. 161, 33311 Gütersloh

Multi-Cover® ges. geschützt
U.E. Sebald Verpackungen GmbH, Nürnberg

ISSN-Nummer 0943-6693 – PC Player

SO ERREICHEN SIE UNS:
Abonnementverwaltung:
PC Player Abo-Verwaltung, CSJ, Postfach 140220, 80452 München
Tel.: (089) 209 59 138, Fax: (089) 200 28 122 E-Mail: future@csj.de
Abonnementpreise:
Inland: 12 Ausgaben DM 100,80/ Euro 51,54
Studenten: 12 Ausgaben DM 86,40/ Euro 44,17
Europäisches Ausland:12 Ausgaben DM 124,80/ Euro 63,80
Bankverbindung: Postbank München, BLZ: 700 100 80, Konto: 405 541 807
Abonnementbestellung Österreich:
Abonnementpreis: ÖS 864,-
Alpha Buchhandels GmbH, Neustiftgasse 112, A-1070 Wien;
Tel.: (1) 522 63 22, Fax: (1) 522 63 22-20
Abonnementbestellung Schweiz:
Abonnementpreis: sfr 100,80
Thali AG, Industriestrasse 14, CH-6285 Hitzkirch
Tel.: (041) 917 01 11, Telefax (041) 917 28 85
Einzelheftbestellung:
PC Player Leserservice, CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Tel.: (089) 202 402-50, Fax: (089) 200 281-22
Bestellung nur per Bankeinzug oder gegen Verrechnungsscheck möglich.

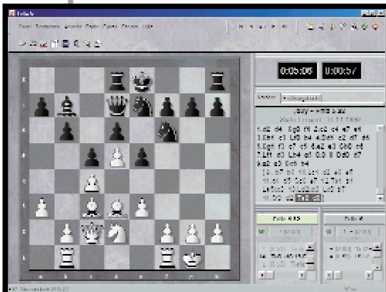
Future Verlag GmbH ist eine 100%ige Tochter der Future Publishing Holding Ltd. in Bath/England.

Schachspiel für Profis

Fritz 6.0



■ **Hersteller:** Chessbase/Eidos ■ **Testversion:** Betaversion vom November '99 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multi-Player:** – ■ **3D-Grafik:** – ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/90, 16 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium II/200, 64 MByte RAM



Während der laufenden Partie werden Varianten ausprobiert.

Vor seiner exorbitanten und stufenlos regulierbaren Spielstärke bis circa 2 800 ELO-Punkte gehen selbst Großmeister ehrfurchtsvoll in die Knie.

Daher ist es kein Wunder, dass die Fritz-Familie seit Jahren zur Standard-Ausrüstung der meisten Profispieler gehört, darunter Weltmeister Kasparov und die deutsche Nationalmannschaft. Der sechste Teil wurde gegenüber seinem Vorgänger Fritz 5 spieltechnisch und optisch leicht verbessert, seine perfekt bedienbare Menü-Oberfläche erinnert nun in ihrer schnörkellosen Kargheit an den Internet Explorer.

Natürlich besitzt das Programm neben seinen unübertroffenen Kommentar- und Analyse-Fähigkeiten sämtliche nur denkbaren Features wie rund 320 000 teilkommentierte Meister-Partien, erweiterbare Eröffnungs-Bibliotheken und einen Stellungs-Editor. Zur Nebensache schrumpfen da das zusätzliche 3D-Brett und die nette Kommentarstimme. **(md)**



Im Freundschafts-Modus gibt's auch mal einen Tipp.

PC PLAYER WERTUNG
SPIELSPASS 90

Standpunkt – MANFRED DUY

Der sechste Fritz ist das stärkste derzeit erhältliche Schachprogramm. An taktischem und positionellen Verständnis ist er praktisch jedem Hobbyspieler weit überlegen. Daher wird jeder Profi-Spieler seine helle Freude an ihm haben. Zu denen zähle ich nicht – bin also vielleicht ein Masochist. Denn Fritz mit fairen Mitteln zu schlagen ist für Otto-Normalspieler schier unmöglich. Fritz beweist auch deutlich, dass ernsthaft betriebenes Schach weniger ein Spiel, als vielmehr eine ernstzunehmende Wissenschaft ist.

PRO & CONTRA
- **+ Perfektes Profi-Schach**
- **+ Praktisch unschlagbar**
- **– Praktisch unschlagbar**

Schachspiel für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

Chessmaster 7000

■ **Hersteller:** Mindscape ■ **Testversion:** Beta vom November 99 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Englisch ■ **Multi-Player:** Bis zwei (Internet) ■ **3D-Grafik:** – ■ **Hardware, Minimum:** P/150, 24 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** PII/200, 64 MByte RAM



Wer sich blamieren möchte, tritt gegen eines der digitalen Wunderkinder an.

Seit nunmehr zwölf Jahren gehört der Chessmaster zu den stärksten und populärsten Schachprogrammen.

Seine ungebrochene Popularität verdankt er vor allem seiner Funktionsvielfalt und seinem Talent, den Denksport hübsch in Szene zu setzen.

Die Spielstärke des »Chessmaster 7000« beträgt laut Eigenangabe satte 2641 ELO-Punkte, mehr als genug also für über 99 Prozent der Schachspieler. Dank der vielfach variablen Spielstärke dürfen sich ruhig auch (des Englischen mächtige) Einsteiger an ihn heranwagen. Insbesondere die freuen sich über die vorzügliche Schachschule, die sogar auf Finessen wie Mittelspiel-Planung und Endspiel-Technik eingeht. Dazu kommen 70 Eröffnungs-Bibliotheken, ein Stellungs-Editor sowie eine Datenbank mit mehr als 500 000 teilkommentierten Meisterpartien. Das Sahnehäubchen aber bilden nicht etwa die 34 2D- und 3D-Bretter samt ihrer Figurensätze, sondern die rund 170 Gegner, die über individuelle Charakteristiken – etwa im Umgang mit Schwer- oder Leichtfiguren – verfügen. Erwähnenswert ist zudem der neue Internet-Modus, mit dem Sie sogar Online-Turniere austragen können. **(md)**

PC PLAYER WERTUNG
SPIELSPASS 80

Standpunkt – MANFRED DUY

Nette Sache, dem trockenen Stoff mit verschiebbaren Fenstern, sowie originellen Brettern und Figuren ein wenig Pep zu verpassen. Nur hat die Sache einen Haken: Bei den meisten Brettern ist es schlicht unmöglich, wichtige Fenster perfekt anzuordnen. An der Spielstärke gibt´s dafür nichts auszusetzen. Und schon gar nicht an der phantastischen Funktionsvielfalt. Sie macht den Chessmaster 7000 zum idealen Trainingspartner für den fortgeschrittenen bis sehr guten Schachfreund.

PRO & CONTRA
- **+ Vorzügliches Trainingssystem**
- **+ Variable Spielstile**
- **– Unpraktische Fensteranordnung**

Wirtschaftssimulation für Fortgeschrittene und Profis

Alpha Centauri Alien Crossfire

■ **Hersteller:** Firaxis/Electronic Arts ■ **Testversion:** Import-Version 1.0 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Englisch (Deutsch in Vorbereitung) ■ **Multi-Player:** bis 7 (Modem/Nullmodem, Internet, Netzwerk) ■ **3D-Grafik:** – ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/133, 16 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** PII/200, 64 MByte RAM

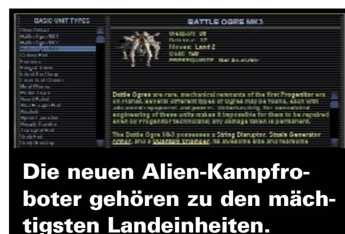


Bei dem aktiven, rot-schwarzen Zukkerhut handelt es sich um eine Kolonie-Basis der Aliens.

Eines der besten Aufbauspiele wird mit dieser Zusatz-CD noch besser – aber leider nur einen kleinen Hauch.

Mit der komplexen Aufbau-Simulation Alpha Centauri gelang dem Spiele-Guru Sid Meier ein ganz großer Wurf – dem naturgemäß eine Zusatz-CD folgen musste.

Der Erfolg ist insbesondere angesichts der ziemlich grässlichen Grafik bemerkenswert, aber Gott sei Dank triumphieren auch heute noch ab und an die inneren Werte über den äußeren Schein. Mit der rund 80 Mark teuren Zusatz-CD »Alien Crossfire« bekommen Sie sieben neue Fraktionen. Die lassen sich beliebig mit den Rassen des Basis-Programmes kombinieren – und neuerdings sogar in ihren Startwerten editieren. Am interessantesten sind die beiden hochtechnologischen und kampfstarken Alien-Völker. Die sind sich zum Glück spinnefeind und in ihrem Bestreben sich gegenseitig auszulöschen ignorieren sie meistens die weitaus schwächeren, menschlichen Völker.

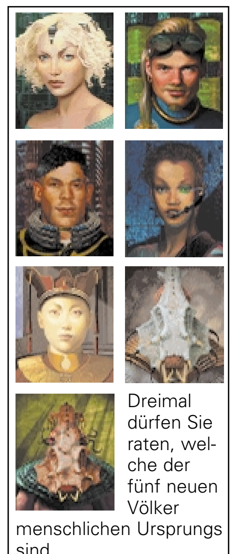


Die neuen Alien-Kampfroboter gehören zu den mächtigsten Landeinheiten.

Trotz der paar neuen Technologien – die insbesondere den Bau von Meereskolonien erleichtern – der Handvoll frischer Ureinwohner, Waffen und Sprachsamples blieb sich der Spielverlauf in jeder Beziehung treu: Nach wie vor bauen Sie auf einer bei jedem Spielstart neu generierten Landkarte im Rundentakt ein mächtiges Imperium auf, und fegen Ihre maximal sechs Feinde von der Bildfläche. Erfreulicherweise klappt dies auch, wenn Sie die englische Version von Alien Crossfire an das deutsche Basis-Programm Alpha Centauri andocken. **(md)**

FAKTEN

- 7 neue Nationen
- 7 neue Technologien
- 4 neue Geheimprojekte
- 5 neue Waffen
- Neue Siegesbedingungen
- Editierbare Völker



Dreimal dürfen Sie raten, welche der fünf neuen Völker menschlichen Ursprungs sind.

Standpunkt

MANFRED DUY

Alien Crossfire ist trotz seiner kleinen Bugs ein Muss für jeden Alpha-Centauri-Fan. Die Betreuung der beiden auf Waffengewalt und Hochtechnologie spezialisierten Alien-Rassen macht Lust und die der Packung beiliegenden, vorbildlichen Handbücher und Karten Laune. Die mickrige Anzahl der neuen Technologie-Stufen und Einheiten dagegen hat mich schon etwas enttäuscht – und der mit rund 80 Mark fast schon unverschämte Preis erbost. Alleine aus diesem Grund empfiehlt es sich, auf die deutsche Version zu warten, die soll nämlich laut Electronic Arts rund 45 Mark kosten.

PRO & CONTRA

- **Hohe Langzeitmotivation**
- **Interessante neue Rassen...**
- **... aber ansonsten wenig Neuerungen**
- **Wucherpreis**

PC PLAYER WERTUNG

Grafik	40
Sound	70
Einstieg	70
Komplexität	100
Steuerung	90
Multi-Player	70
SPIELSPASS	80

Actionspiel für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

Quake 3



■ **Hersteller:** iD Software/Activision ■ **Testversion:** Beta vom November '99 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Englisch ■ **Multi-Player:** bis 32 (Netzwerk, Internet) ■ **3D-Grafik:** 3Dfx, Glide, OpenGL ■ **Hardware, Minimum:** PentiumMMX/233, 64 MByte RAM, 3D-Karte ■ **Hardware, Empfehlung:** PentiumIII/500, 128 MByte RAM, GeForce 256

Wir gehen meilenweit für ein gutes Spiel. Für »Quake 3 Arena« flogen wir sogar über den großen Teich.


Das Klesk-Model, wie es leibt und gleich nicht mehr lebt.


Das Level-Design hält einige Überraschungen parat.


An der Spielerfigur ist sehr schön die Licht- und Schattenwirkung der Umgebung zu erkennen.

FAKTEN

- 9 Waffen
- 5 Power-Ups
- 2 Rüstungen
- Trainingslevel
- 19 normale Level
- 6 Turnier-Level
- 5 CTF-Level
- 31 Level insgesamt
- 35 Bots bestehend aus 16 unterschiedlichen Modellen
- Spiel gegen Bots im Solo-Modus
- Team-Deathmatch-Spielmodus
- Deathmatch-Modus

Wer noch nie etwas von »Quake 3« und Co. gehört hat, der muss in den letzten Monaten und Jahren in einem Erdloch gelebt haben.

Seit 1992 ist id Software federführend bei der Entwicklung von Spielen, die ihrer Zeit immer einen Schritt voraus sind. So auch im Falle von Quake 3 Arena. Der neueste Ego-Shooter glänzt mit einer exzellenten Grafik-Engine, perfekter Steuerung, künstlich intelligenten Gegenspielern (Bots), durchdachten Levels und einer außerordentlichen Portion Spielwitz. Das Spielprinzip ist schnell erklärt: Waffe aufsammeln – Gegner suchen – Gegner abservieren und dabei am Leben bleiben.

Bei Mynx fehlen einem glatt die Worte.

Spielmodi

Ursprünglich sollte Quake 3 ein reiner Mehrspieler-Titel für Netzwerk- und Internet-Spiele sein. Da jedoch nicht jedermann einen Internet-Anschluss oder LAN-Party-Kanonenfutter in Reichweite hat, wurde prompt eine Solospieler-Möglichkeit mit Minimal-Story eingebaut. In Quake 3 machen sich die Götter einen schönen Tag und sammeln die erfolgreichsten Krieger im Universum zusammen. Diese zerfetzen sich in den Arenen solange, bis Einer übrig bleibt, der schließlich gegen die Götter selbst in den Kampf zieht. Das Spiel gliedert sich in sechs Abschnitte, so genannte »Tier«. Jeder »Tier« besteht aus vier Leveln, worunter der letzte davon eine Turnier-Karte ist. Die späteren »Tier« sind anfangs im Solo-Modus noch nicht zugänglich – dazu müssen Sie in jedem Level

Arena


In obigem Turnier-Level treten Sie allein gegen den Klesk an. Hält der Scharfschütze erst einmal die Railgun in seinen Händen, verschwinden Sie besser hinter der nächsten Ecke.

als Sieger hervorgehen. Erst danach geht's weiter.

Im Mehrspieler-Modus schaut die Sache anders aus. Hier haben Sie von Anfang an die Möglichkeit, sich in sämtlichen Leveln mit Kollegen die Mützen wegzublasen.

»Einer der packensten Shooter.«

Entweder Sie nehmen an einem Netzwerk-Spiel teil oder klinken sich in einen der Internet-Server, den Sie über das integrierte Suchprogramm aufstöbern. Sie spielen wahlweise im puren Deathmatch, im Team-Deathmatch oder im bekannten Spielmodus Capture-the-Flag (CTF). In letzterem ist neben der üblichen Gegner-Entfernung das Aufsammeln der gegnerischern Flagge angesagt. Dazu hechten Sie in die Basis der feindlichen Mannschaft, grapschen sich die Flagge, und bringen Sie in die eigenen vier Wände. Damit ein Punkt auf Ihr Konto wandert, muss die eigene Flagge jedoch ebenso in der eigenen Basis sein. Segnen Sie mit der Flagge auf dem Rücken das Zeitliche, so taucht sie im gegnerischen Revier wieder auf – und die Hatz beginnt erneut. Seit neuestem werden Sie im CTF-Modus mit Informationen über ihre Mitspieler versorgt. So steht in der rechten oberen Ecke Ihres Bildschirms eine Anzeige, die Sie über den Aufenthaltsort und den Kraftsowie Rüstungswert Ihrer Mitstreiter auf dem Laufenden hält. Der Haken (Hook) aus dem Vorgänger hat es übrigens nicht in die neueste Version geschafft.


Ahhh, die Abkürzung. Per Teleporter geht's flugs an einen anderen Ort.


Blubb. Auch in den mit Wasser gefüllten Becken wird wieder gekämpft.

Level-Design

Jedem »Tier« wurde eine besondere Note verliehen. So gibt es die gewohnten Abschnitte im gotischen Stil, mehrere High-Tech-Arenen und die Space-Level, in denen meist ein Haufen Jump-Pads verteilt sind. Laufen Sie mit Ihrer Figur auf ein Jump-Pad, so werden Sie hoch hinaus geschleudert. Das trägt enorm zur Rasanz des Spieles bei. In vielen Leveln sind Besonderheiten versteckt, die meistens erst →

MINI-INFO 1

- Der Strafe-Jump ist wieder vollständig integriert (ohne Pause zwischen zwei Sprüngen).
- Der CTF-Hook ist nicht mehr dabei.
- Schritte sind immer noch zu hören.
- Mehrere Fadenkreuze stehen nun zur Auswahl.
- Man sollte Anna Kang (Pressesprecherin von iD-Software) mal verraten, dass es auch Strafing-Tasten gibt.

Wer rastet, der rostet. Am besten, Sie bleiben in Bewegung.


Die CTF-Level konzentrieren sich nun auf das Wesentliche: Angriff und Verteidigung. Langweilige Spaziergänge wurden entfernt.

Quake 3 Arena





Spieglein, Spieglein an der Wand. Der Orbb (das Auge auf zwei Beinen) gehört zu den ausgefallendsten Kreaturen.

MINI-INFO 2

- Die Railgun hat einen kleineren optischen Radius (aber trotzdem dieselbe Wirkung).
- Die Blitze der Lightning-Gun verdecken die Sicht nicht mehr so stark.
- Einige altbekannte Modelle haben neue Sounds.
- Das Model »Zero« läuft auf die selbe Art und Weise wie Paul Steed von id.
- Models haben trotz unterschiedlicher Größe dieselbe (unsichtbare) Angriffszone.

→ nach einer Weile auffallen, und dann das ihrige zur atemberaubende Atmosphäre beitragen. Fallen Sie etwa in einer Space-Arena von der Plattform, so sehen Sie auf der Unterseite der Rampe einen Hasen – genug davon – zu viel möchten wir an dieser Stelle noch nicht verraten. Manche Arenen reagieren zudem auf ihr Verhalten. Machen Sie sich an einer bestimmten Stelle nicht schnell genug aus dem Staub, so schließt sich der Raum und Sie sind Futter für ein paar scharfe Granaten. Die CTF-Level sind spielbarer ausgefallen als in früheren Werken. Nun müssen Sie bis zur gegnerischen Flagge keine halbe Weltreise unternehmen, sondern konzentrieren sich auf die wesentlichen Elemente von CTF: den abgesprochenen Angriff und die standhafte Verteidigung.



Slash skatet durch die Arena.

Knarren und weitere Nettigkeiten

Die Waffen sind Genre-typisch ausgefallen. Sie starten jedes Mal mit der »Machine-Gun«, die aber nicht sehr effektiv ist und vor Stärke protzende Gegner lediglich anhustet. Die restlichen Knarren sind in den Leveln verstreut und werden zur Verwendung durch bloßes Darüberlaufen aufgesammelt. Die »Super-Shotgun«, ein Relikt aus alten Vorgänger-Zeiten, ist die perfekte Nahkampfwaffe und eignet sich begrenzt für größere Reichweiten. Mit dem »Rocket-Launcher« verschießen Sie Raketen, die »Plasma-Gun« verballert schmerzhafte Energie-Bollen und die »Lightning-Gun« lässt einen Energieblitz los. Mit der »Rail-Gun« klauen Sie – mit etwas Übung – einer Ameise aus 500-Metern-Entfernung das Augenlicht. Neu im Programm sind (seit der Quake-3-Testversion) der Granaten ausstoßende »Grenade Launcher« (mit fetzigem Sound) und die »BFG« (Big Fucking Gun), welche Energiepakete verschießt, die enorm viel Lebensenergie absaugen. Die Geschwindigkeit der BFG-Projektile liegt etwa zwischen Raketenwerfer- und Plasmagun-Niveau. Wegen ihrer Überlegenheit ist die BFG aber meist an exotischen Orten versteckt. Geht Ihnen wider Erwarten plötzlich die Munition aus, so tragen Sie noch einen Energie-Handschuh (»Gauntlet«), mit dem es sich jedoch nicht sehr effektiv zuschlägt.

»Ausgeglichenes Waffenarsenal.«

Auch sind wieder die bekannten Rüstungen vertreten (Rot=100 Prozent, Gelb=50 Prozent), mit denen gegnerische Schüsse weniger Lebensenergie abziehen. Ebenfalls neu sind Power-Ups, wie das jederzeit verwendbare Medkit, die (beinahe) Unsichtbarkeit, ein schützender Kampfanzug, und das Speed-Item, mit dem Sie sich für kurze Zeit schneller fortbewegen. Und mit dem Teleporter-Symbol warpen Sie an eine zufällige Stelle im Spiel. Das



Quake 3 bietet geschwungene Oberflächen (Curved Surfaces).



Die metallischen Oberflächen verändern sich abhängig von Lichtquellen und sehen in Bewegung nun noch um einiges besser aus.


Die Grafik zählt zum Besten, was 3D-Shooter derzeit aus hochgezüchteten PCs kitzeln können.

ist in hitzigen Situationen meist eine willkommene Notbremse.

Künstliche Spieler mit Stil

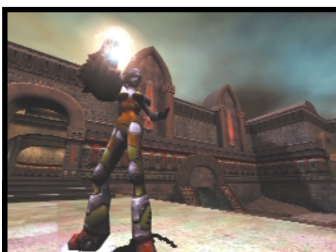
Zu den absoluten Highlights zählen die sechzehn verschiedenen Bots (vom Computer gesteuerte Spieler), die in mehreren Variationen auftauchen. Zusammengenommen treten Sie also gegen insgesamt 35 Bots an. Diese sind zum Teil so detailliert ausgefallen, dass Sie anfangs erst einmal alle genau inspizieren und dabei so schnell nicht mehr aus dem Staunen kommen. Über 1000 Polygone machen's möglich. Zum Vergleich: »Unreal Tournament« bietet circa 500. Da gibt es beispielsweise ein Model namens »Anarki«, das auf einem Hoverboard absolut glaubwürdig durch die Level gleitet. Jeder Charakter hat außerdem seine spezifischen Sound-Samples. So klappern beim Skelett »Bones« die Knochen, das Monster »Klesk« kreischt wild herum und das »Orbb«-Auge blubbert munter vor sich hin. Von den früher angekündigten Eigenschaften, wie Trefferzonen und drei verschiedenen Charakter-Geschwindigkeiten ist nichts mehr übrig geblieben. Alle Figuren bewegen sich nun mit derselben Rasanz und haben trotz unterschiedlicher Größe denselben Radius für Treffer.

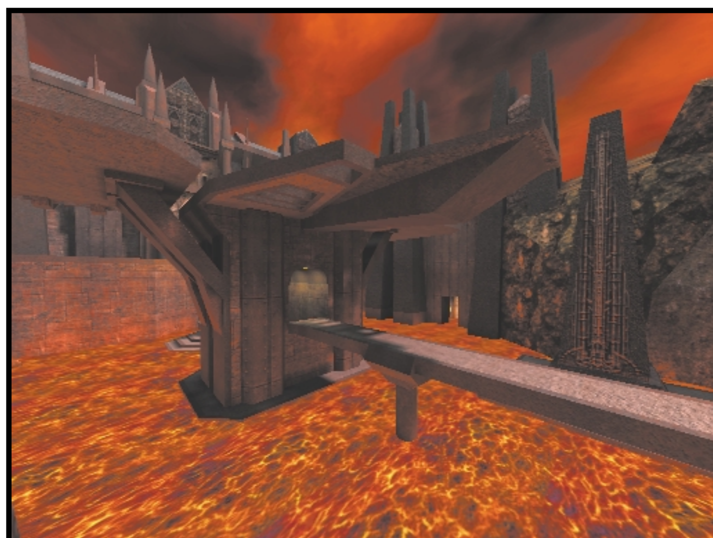
»Hochintelligente KI.«

Die Bots sind mit so viel Strategie und Intelligenz vollgepumpt worden, dass der Eindruck entsteht, gegen menschliche Spieler anzutreten. Jedem Charakter wurde ein spezifisches Verhaltensmuster eingetrichtert, das sich während des Spiels durchaus ändern kann. So gibt es extrem hinterhältige Bots, die am liebsten ein Zeltlager für Camping-Freunde aufschlagen möchten. Oder die aggressive Variante, die keinen Schmerz kennt und Ihnen ständige vor der Mündung herumtanzt. Auch haben die künstlichen Kollegen unterschiedliche Waffen-Vorlieben. Klesk zum Beispiel railt ihnen aus dem letzten Winkel eine Zahnplombe heraus, während andere Ihnen alle Extras und Waffen vor der Nase weghamstern. Auch ist das Verhalten natürlich vom eingestellten Schwierigkeitsgrad abhängig, der vom einsteigerfreundlichen »I can win«- bis zum unmenschlichen »Nightmare«-Modus reicht. Im Team-Deathmatch oder CTF-Modus geben Sie ihren Kollegen Kommandos per Tastatur. Dazu →

Die Lieblingswaffe der »Hunter«-Amazone ist die Lightning-Gun.


Alte Bekannte wie dieser Ranger machen in Quake 3 ihre Aufwartung.


Wir empfehlen hierfür eine 32-Bit-Rendering-Grafikkarte.

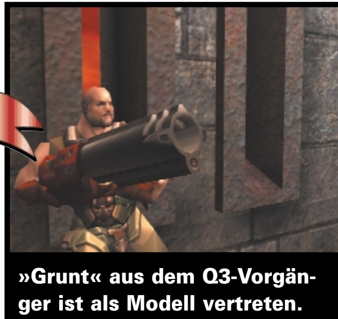

Ewige Spielspaß-Garantie: An den zahlreichen Levels kann man sich gar nicht satt genug sehen. Die Items sind alle überlegt platziert und das Level-Design ist extrem ausgeklügelt.

MINI-INFO 3

- Das Intro mit dem ID-Symbol fetzt.
- Kurze Videos überbrücken den »Tier«-Wechsel.
- Fünf Schwierigkeitsstufen: I can win, Bring it on, Hurt me plenty, Hardcore, Nightmare.
- Ein offizieller Strategy-Guide mit Trading-Cards ist in Vorbereitung.
- Die Models bewegen sich alle mit derselben Geschwindigkeit.

Quake 3 Arena





»Grunt« aus dem Q3-Vorgänger ist als Modell vertreten.

→ tippen Sie etwa Sätze wie »phobos camp here«, »biker follow me«, »Patriot guard courtyard« oder »Bones I'm leader« ein. Auch hier machen Ihnen manche Bots einen Strich durch die Rechnung. So kommt es durchaus vor, dass ein Bot Sie für unfähig hält und fortan seinen eigenen Weg geht. Jeder Charakter hat zudem einen eigenen »Taunt«, die so genannte Beleidigungs-Geste. Wenn Sie längere Zeit kein Kommando abgeben, so läuft schon mal jemand aus Ihrer künstlichen Mannschaft vorbei und zeigt Ihnen, was er so von Ihren Führungsqualitäten hält.

Besser geht's kaum

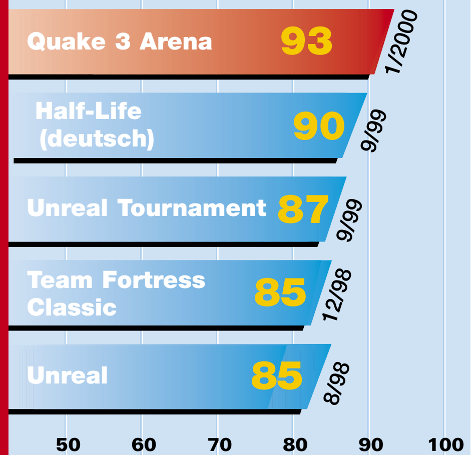
Bis auf die begrenzten Spielmodi schlägt jede – aber auch wirklich jede Eigenschaft von Quake 3 die restlichen Genre-Vertreter aus den Latschen. Die Bots sind schlauer und abwechslungsreicher als die »Unreal-Tournament«-Kollegen. Grafisch nimmt es derzeit kein Spiel mit Quake 3 auf und spielerisch befindet es sich dank der ausgeklügelten Steuerung und dem ausbalancierten Waffensystem auf dem Zenit des Spiele-Designs. Manche Spieler wird der bonbonfarbene Knuddel-Look etwas stören und fromme Gestalten dürften grundsätzlich gegen derart bleihaltige Spiele opponieren. Doch über der ganzen Skepsis steht der Shooter-Fan gelassen – schließlich ist das alles nur ein Spiel. Und was für eines ! **(jr)**

SCREENSHOT-AUFKLÄRUNG

PC Player flog noch vor der Veröffentlichung von Quake 3 Arena nach Los Angeles, um es dort in einem beinahe fertigen Zustand zu testen (unter anderem mit Anna Kang, der Pressesprecherin von id). Witzigerweise spielte Jochen aus Sicherheitsgründen in einem Video-überwachten Raum. Dort war es merkwürdigerweise nicht erlaubt, Bildschirmfotos anzufertigen. So mussten wir uns mit einer Screenshot-CD von id Software begnügen, die zum Glück einiges an Bild-Material enthielt, das es sonst noch nirgendwo zu sehen gab.

PC PLAYER GESAMTWERTUNG IM VERGLEICH

Seit dieser Ausgabe muss sich Half-Life (abgewertet) mit dem zweiten Platz auf dem Shooter-Treppchen abfinden. Quake 3 Arena ist im Solo-Modus zwar kein Glanzlicht, doch kommt es in unseren Wertungen auf den puren Spielspaß an. Und der ist bei Q3 astronomisch hoch ausgefallen. Half-Life ist schon etwas in die Tage gekommen, aber dennoch ein perfektes Spiel für Solisten. Ginge es aber nach der reinen Mehrspieler-Wertung, so würden Half-Life und Unreal nicht so gut wie oben aufgeführt dastehen. Bei Team Fortress Classic und Unreal hält sich der Spielspaß die Waage.





Der Orbb ist immer nervös und reagiert hektisch.



Anarki dreht auf dem Hoverboard lässig seine Runden.

Standpunkt

JOCHEN RIST

Das ist der absolute Hammer! id Software zeigt dem Rest der Welt einmal mehr, wie ein perfektes Spiel ausschaut. Quake 3 pflanzt einen neuen Mammutbaum in den Shooter-Boden, neben dem Konkurrenz-Werke (bis auf Unreal Tournament) wie klägliche Samenkörnchen dahingammeln. Es ist kaum zu glauben: Die Charaktere sind derart detailliert, dass man mit manchen (Mynx, Slash) am liebsten ein Date ausmachen würde. Und die Level erst. Da vergehen locker zwei Jahre, bis Shooter-Liebhaber alle Strategien herausgekitzelt und sich sattgespielt haben. Die Waffen sind wieder ausgeglichener als bei den Vorgängern, die Railgun zieht nicht mehr so stark, und der Raketenwerfer darf seine Bezeichnung wieder zu Recht tragen. Anfangs stellt sich die Frage, ob Quake 3 nicht nur ein simples Actionspiel ist – aber es steckt so viel mehr dahinter – wenn Sie im Internet ein paar Profis zuschauen, stellen Sie fest, dass eine ausgeklügelte Strategie so wichtig ist wie ein gezielter Schuss.

Die Bots spielen in höheren Schwierigkeitsstufen so unverschämt gut, dass deren Bezeichnung eigentlich durch »Schlitzohr« ersetzt gehört. Quake 3 lässt den Traum eines jeden Shooter-Fans in Erfüllung gehen und wird noch lange für Schlagzeilen sorgen. Für mich ist es jetzt schon das Spiel des Jahres 2000.

PRO & CONTRA

- **+ Ewig anhaltende Motivation**
- **+ Beste 3D-Grafik auf dem PC**
- **+ Perfekte Steuerung**
- **– Begrenzte Spielmodi**
- **– Vorsicht: Suchtgefahr**
- **– Der Beziehungs-Killer**

PC PLAYER WERTUNG

Grafik	90
Sound	80
Einstieg	80
Komplexität	80
Steuerung	100
Multi-Player	100

SPIELSPASS 93

Strategiespiel für Profis

12 O'Clock High: Bombing the Reich

■ **Hersteller:** Talonsoft/Take 2 ■ **Testversion:** Verkaufsversion 1.0 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Englisch ■ **Multi-Player:** bis 2 (an einem Rechner, per E-Mail) ■ **3D-Grafik:** – ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/233, 64 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium II/400, 128 MByte RAM


Die Angriffsplanung ist das Herz des Spiels.

Das »Battle of Britain«-Team schlägt wieder zu: Wie beim Vorgänger widmen Sie sich ganz den Luftkämpfen im Zweiten Weltkrieg.

Schauplatz ist diesmal jedoch nicht England, sondern Deutschland mitsamt den von der Wehrmacht besetzten Nachbarregionen. In der Rolle der Alliierten legen Sie auf einer Übersichtskarte die Angriffsziele für Ihre Bomberverbände fest, bestimmen Eskorten und die Startzeit für Ihre Piloten. Anschließend können Sie beobachten, wie Ihre Flieger von deutschen Jägern angegriffen werden und schließlich mit etwas Glück ihre tödliche Fracht ins Ziel befördern. Für zerstörte Fabriken oder den verbreiteten Schrecken gibt es Siegpunkte. Als deutscher Kommandeur versuchen Sie die Luftabwehr an den richtigen Stellen zu positionieren und so intuitiv die Pläne des Gegners zu durchkreuzen. In der Ausführungsphase gehen selbst flotte Rechner derart in die Knie, dass selbst mit eingeschaltetem Zeitraffer eine Minute Spielzeit annähernd 60 Sekunden realer Zeit entspricht. Worumr, fragt man sich, selbst die lieblos gestaltete Karte ruckelt, als wäre der Prozessor bereits von einer Luftmine getroffen. **(tw)**

PC PLAYER WERTUNG
SPIELSPASS 52

Standpunkt

THOMAS WERNER

Abgesehen von der Sahara-trockenen Präsentation, mitsamt unspektakulär gemachter Zielauswahl, fehlt dem Ganzen einfach die Dynamik. Wie in der Realität planen Sie als Buchhalter des Todes umständlich die Angriffe auf Stadt und Land, um dann hilflos anzusehen, wie Ihre Bomber von der fiesen deutschen Flugabwehr (dürfen die das?) zerlegt werden. Strategen die sich für den Luftkrieg interessieren, können diesem Titel nicht ausweichen.

PRO & CONTRA
- **Konkurrenzlose Luftkriegs-Strategie**
- **Elendig langwierige Berechnungen**

Adventure für Einsteiger

Days of Oblivon 2

■ **Hersteller:** CDV ■ **Testversion:** Verkaufsversion 1.0 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multi-Player:** – ■ **3D-Grafik:** – ■ **Hardware, Minimum:** Pentium II/233, 32 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium/266, 32 MByte RAM


Die Designer klauten jede nicht niet- und nagelfeste Idee. Hier ein erstaunlich »Myst«isches Rätsel.

Verflucht sei der Tag, an dem der erste Erotikvertrieb »gesteckt« bekam, dass Computerspiele lukrativ und deren Anwender notgeil seien. Auf ewig verdammt die Stunde, an dem dieses Vorurteil bestätigt wurde ...

... denn offenbar lohnt der Software-Massenausstoß à la »Wet Attack«.

Der zweite Teil von »Days of Oblivion« versucht zwar ansatzweise der Porno-Nische zu entkommen, doch neben dem weiterhin noch schlüpfrigen Ursprung sorgt vor allem die wild zusammengeklaute SF-Geschichte für Probleme bei diesem Vorhaben. Drei Charaktere rätseln sich durch einen abenteuerlichen Plot, der ohne Anleihen bei »Waterworld«, »Bladerunner« und »Running Man« zusammenfallen würde wie ein Kartenhaus. Sie hangeln sich von einem Renderbildchen zum nächsten, benutzen dabei allerings gefundene Gegenstände.

Sehr mäßige Schauspieler, die einer Laienspieltruppe entsprungen zu sein scheinen, sorgen für Showeinlagen . Dialoge bleiben in jeder Beziehung simpel: Zwei bis drei Auswahlmöglichkeiten führen zu gleichmäßig unspektakulären Ergebnissen. **(Volker Schütz/mash)**

PC PLAYER WERTUNG
SPIELSPASS 28

Standpunkt

VOLKER SCHÜTZ

Ein Hinweis am Ende der Anleitung versichert, dass Übereinstimmungen der DoO-2-Handlung mit der Realität purer Zufall wären. Diese Klarstellung scheint mir überflüssig. Mein Bekanntenkreis besteht jedenfalls nicht aus Horden durchgeknallter Soap-Schauspieler, die an Erotik die Zeitansage der Telekom unterbieten. Falls das bei Ihnen anders sein sollte, hier ein ernst gemeinter Rat: Suchen Sie einen Arzt auf. Oder bieten Sie den Entwicklern Ihre Hilfe für den Dritten Teil an.

PRO & CONTRA
- **Viele Film-Anspielungen...**
- **... zumeist unfreiwillig komisch**

Action-Adventure für Fortgeschrittene

Indiana Jones und der Turm von Babel

■ **Hersteller:** LucasArts/THQ ■ **Testversion:** Beta vom November '99 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multi-Player:** – ■ **3D-Grafik:** Direct3D ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/200, 32 MByte RAM, 3D-Karte ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium II/350, 64 MByte RAM, 3D-Karte



Keine Atempause für Dr. Jones: Ein machthungriger Russe will mit einer uralten Höllenmaschine den kalten Krieg anheizen.





Geschafft! Indy entzündet alle Kerzen, die ihm das Heiligtum von Shambala öffnen. (Direct3D, 1280x1024)

Das beste Adventure der Neuzeit? Klare Sache, »Indiana Jones and the Fate of Atlantis«, sagen die Experten.

Und jetzt soll der berühmteste aller Archäologen die Hauptrolle in einem Action-Adventure spielen? In 3D? Kann das überhaupt noch Spaß machen? Oder ist das nicht bloß ein dreister »Tomb Raider«-Klon? Keine leichte Frage. Fangen wir mal ganz vorne an ...

> **»James Bond erblasst vor Neid.«**

Der Zweite Weltkrieg ist vorbei – statt mit übel riechenden Nazi-Schergen muss sich Dr. Henry Jones Jr., besser bekannt unter seinem Spitznamen Indiana, wieder mit aufdringlichen Studentinnen in seinen Vorlesungen herumschlagen. Auf die Dauer ähnlich anstrengend – und so flüchtet er kurzerhand in den Südwesten der USA, um dort geruhsam nach antiken Artefakten zu buddeln. Welch Muße, welch Labsal – nur das Heulen einiger Kojoten und das Pfeifen des Windes dringen an sein Ohr, das noch vor kurzem Schüsse und Explosionen vernahm.

FAKTEN

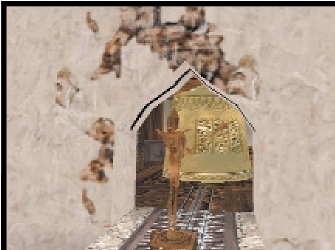
- Umfangreiche Level
- 12 Waffen
- Fünf Schwierigkeitsgrade
- Karten mit optionalen Orientierungshilfen
- Speichern jederzeit möglich
- Viele Puzzle-Elemente
- Mit Harrison Fords deutscher Stimme



Simon Turner ist Sophias Chef – oder? (640x480)



Da freut sich der Abenteurer – ein Torpedo und ein Boot gleich nebenan ... (Direct3D, 800x600)


Endlich! Gleich klingt die Glocke. (Glide, 640x480)

Doch was ist das? Mit einem Mal knattert ein Hubschrauber über die kleine Schlucht hinweg, in der unser Vorzeige-Archäologe herumturnt, und landet nur ein paar hundert Meter weiter. Neugierig wie immer kraxelt Dr. Jones zum Landeplatz und siehe da – eine alte Bekannte windet sich gelenkig hinter dem Steuerknüppel hervor: Sophia Hapgood, die ihm schon bei seinen Abenteuern in Atlantis begleitet hatte. Sophia arbeitet inzwischen für eine kürzlich gegründete Organisation namens CIA und erzählt Indy besorgt, dass ein russischer Wissenschaftler namens Dr. Gennadi Volodnikov Ausgrabungen im ehemaligen Babylon durchführt. Sein Ziel: Der Turm von Babel, der nach Ansicht Volodnikovs eine Maschine beherbergte, mit der man durch Raum wie Zeit reisen und damit enorme Macht erringen konnte. Was nicht in der Bibel steht: Angeblich gab eine Gottheit namens Marduk den Babyloniern den Auftrag, den Wolkenkratzer zu errichten. Doch die Maschine wurde beim ersten Testlauf vor knapp 3000 Jahren von ängstlichen Einwohnern zerstört, Marduks Anhänger versteckten vier besonders wichtige Einzelteile rund um den Erdball. Würde Volodnikov es schaffen, diese Teile aufzustöbern und wieder zusammenzufügen, wäre die Sowjetunion mit der Maschine auf einen Schlag die mächtigste Großmacht der Erde.

Indy soll daher seine Spürnase in den Dienst der CIA stellen. Eigentlich hält er die ganze Sache für großen Mumpitz, doch als ihm Sophia das Bruchstück eines uralten Zahnrads in die Hand drückt, ist seine Abenteuerlust geweckt.

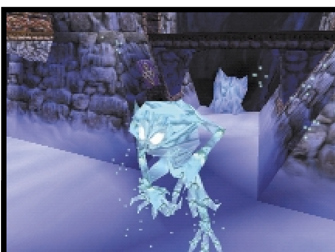
»Solche Puzzle-Komplexität ist für ein Action-Adventure erstaunlich.«

Wäre doch gelacht, wenn er nicht vor Dr. Volodnikov die Teile der teuflischen Maschine aufstöbern könnte.

Sammler und Jäger

Das Abenteuer beginnt in Babylon: Dort nehmen Sie die Ausgrabungsstätte unter die Lupe und die russischen Ausgraber unter Beschuss. Action-Adventure-Kenner fühlen sich sofort gewaltig →


Seng – gut gesprungen ist halb überlebt. (1280x1024)


Unangenehmer Typ: der Eis-Wächter. (640x480)


Ächz, stöhn, seufz: Indy schiebt einen Kupplungsstein ins Wasserrad-Getriebe. (Glide, 640x480)

Erste Hilfe

- Üben Sie die beiden Sprung-Varianten – das ist die halbe Miete.
- Zieren Sie sich nicht zu schießen – die Russen haben auch keine Skrupel.
- Vermeiden Sie jedoch erfolglose Rambo-Nummern. Ein Hinterhalt kommt besser.
- Speichern Sie stets vor brenzligen Situationen – auch wenn das Spiel von LucasArts ist.
- Bei allen Schalter-Aktionen sollten Sie immer eine Waffe parat haben – oft tauchen plötzlich Spinnen und Skorpione auf.
- Unternehmen Sie besser mehrere erfolgreiche Tauchgänge, anstatt elendig zu ersticken.
- Nutzen Sie die »durch Indys Augen sehen«-Funktion, um einen Ort vor dem fatalen Fehltritt genau zu inspizieren.
- Wenn gar nichts mehr hilft: Schon mal die Peitsche gezückt?

Indiana Jones und der Turm von Babel



DR. JONES EMPFIEHLT

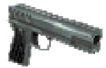
Was wäre der Archäologe ohne seine Ausrüstung? Henry Jones Jr. verrät Ihnen sein Lieblingszubehör.



Die Peitsche aus echtem Leder sollte an keinem Gürtel fehlen.



Hach, mein 45er-Revolver mit unbegrenzter Munition.



Russen lieben diese Automatik – freie Kugeln für alle.



Spinnen und Haie müssen nicht sein – Machete sei dank!



Mit der Maschinenpistole bleibt kein Auge trocken.



Böse Überraschung: Diese vier Liftboys verstehen keinen Spaß – Indy nimmt die Beine in die Hand. (Glide, 640x480)

→ an eine gewisse Lara Croft erinnert: Wie die »Tomb Raider«-Vorzeigedame sehen Sie Indy von hinten rennen, hangeln, schwimmen, tauchen, springen, kriechen oder klettern. Mit der »Alt«-Taste springen und klettern Sie, ein Druck auf »Strg« lässt Indiana einen Gegenstand untersuchen oder einstecken. Hält er gerade eine Waffe oder seine Peitsche in der Hand, dient »Strg« als Auslöser, das grobe Zielen müssen Sie übernehmen. Mit der »0«-Taste auf dem Zehnerblock schlüpfen Sie in Indys Augen und schauen stufenlos nach oben, unten, links und rechts, bevor Sie einen Sprung ins Ungewisse riskieren. Indy kann theoretisch auch einen Schritt nach links oder rechts tun, doch in der Praxis muss dafür schon ordentlich Platz um den Helden sein. Wer die Tastatur partout nicht mag, lenkt den Archäologen mit beliebigen Gamepads oder Joysticks.

Unterwegs finden Sie immer mal wieder ein paar Münzen oder ähnliche Wertsachen. Schön einstecken: Zum einen erhöht das den I.Q., den Indy-Quotienten, der Ihren Spielerfolg misst, zum anderen dürfen Sie sich nach einem abgeschlossenen Level dafür Heiltränke oder anderes Zubehör kaufen. Das übrigens in einem derart schlichten Windows-Menü, dass es jedem Shareware-Programmierer die Schamesröte ins Gesicht treiben würde. Ebenfalls im Angebot: eine »Geheime Karte« für $ 2 500. Dahinter verbirgt sich ein Geheim-Level – normalerweise stehen nur 16 Abschnitte auf Indys Reiseroute.

Taschenspieler

Zu Beginn sind Sie nur mit Ihren zwei Fäusten, der berühmten Peitsche und einem Revolver mit immerwährender Munition bewaffnet. Bleibt nicht so: Tote Russen trennen sich bereitwillig von ihren Automatik-Pistolen, Gewehren und anderen Nettigkeiten. Sogar Handgranaten, Sprengladungen und eine Panzerfaust stehen auf dem Programm – dagegen nimmt sich eine Machete fast schon bescheiden aus. Mit der Peitsche können Sie übrigens nicht nur knallen, sondern sich über gähnende Abgründe schwingen, beziehungsweise an Vorsprüngen nach oben hangeln. Und mit den Maschinenteilen lassen Sie Wände einstürzen, machen Sie sich unsichtbar oder können sogar kurzzeitig schweben – sagenhaft.

Zur Ausrüstung eines Archäologen gehört ferner eine Übersichtskarte, ein Feuerzeug für dunkle Stunden und ein Stück







Was ein herzliches Wiedersehen! (Direct3D, 1024x768)



Nie mehr verlaufen – dank Dr. Jones patentierter Wegfindungserfindung mit farbig markierten Etagen. (Glide, 640x480)


Da staunt Sophia: Indy schwingt sich mit der Peitsche über die glimmende Glut. (Glide, 640x480)

Kreide, mit dem nicht nur Tafeln bekritzelt werden. Alle Ausrüstungsgegenstände, Waffen, aufgesammelte Utensilien, Heilmittel und Schätze verstaut Indy in seinen tiefen Taschen, die Sie über die »Escape«-Taste erreichen. Im Inventar dürfen Sie auch in jeder Lebenslage speichern und Spiel-Optionen wie den fünfstufigen Schwierigkeitsgrad Ihrem Können anpassen. Auf Wunsch markiert ein »X« Ihr nächstes Ziel auf der Übersichtskarte. Beide Optionen verringern allerdings die Anzahl der erreichbaren I.Q.-Punkte.

»Harrison Fords deutsche Stimme bringt Kino-Stimmung.«

Um die Welt in 16 Leveln

Das Wettrennen mit Volodnikov führt Indy an exotische Orte, die James Bond vor Neid erblassen ließen. Nach dem Babylon-Abstecher geht es ins verschneite Kasachstan, auf die Insel Kalawan in der Nähe der Philippinen, ins heiße Mexiko, nach Peru, in den Sudan und sogar ins Aetherium. Häh? Auf welchem Kontinent liegt denn das? Nun, wie sich herausstellt, gibt es Marduk wirklich – nur ist er keine babylonische Gottheit, sondern ein seltsames Wesen aus einer anderen Dimension, dem Aetherium. Die teuflische Maschine stellt eine Verbindung zwischen unserer Welt und dem Aetherium her – kein Wunder, dass die Babylonier sie damals fix zerlegt haben.

Neben Ihrer alten Freundin Sophia treffen Sie auf deren Chef Simon Turner von der CIA, ansonsten tauchen nicht allzu viele Personen auf. An manchen Orten geben Einheimische wie die heilige Frau im Heiligtum von Shambala Ihnen ein paar Tipps, doch meistens läuft Ihnen russisches Kanonenfutter vor die Flinte, das generell erst schießt – und dann nicht mehr fragt. Ah, und dazu toben liebenswerte Haustiere wie Schlangen, Spinnen und Skorpione durch die sehr umfangreichen Level, die etliche Geheim-Verstecke enthalten.


Feuchtes Vergnügen in Kasachstan. (1280x1024)


Was haben wir denn da? Ein versunkenes Flugzeug!

Puzzle-Freuden

Neben klassischer Hüpf-Kost und Kisten-Schiebereien stehen erst ab dem zweiten Spieldrittel mehr Puzzle-Elemente auf dem Plan. So müssen Sie zum Beispiel einen Kran flott machen, um damit auf einen kleinen Insel-Vorsprung →

Standpunkt

MARTIN SCHNELLE

Ah, ein neues Abenteuer mit Doktor Jones! Von den unsäglichen »Desktop Adventures« abgesehen, stehen die beiden Indiana-Jones-Adventures bei mir immer noch hoch im Kurs. Aber ein Action-Adventure? Wie Kollege Austinat war ich zu Beginn doch sehr abgeschreckt von der Grafik und den Menüs – die Programmierer von LucasArts waren halt vom Technischen her nie die besten. Doch nach einiger Spielzeit zeigt sich, dass sich Hal Barwood und seine Mannen doch eine Menge Gedanken gemacht haben, denn es tauchen einige witzige und auch tiefschürfendere Rätsel auf als bei seiner drallen englischen Kollegin.
Leider macht weder die Grafik noch der 8-Bit-Sound viel her, zumindest spricht in der deutschen Lokalisation Harrison Fords Original-Synchronstimme. Ford hat übrigens eine derartige digitale Umsetzung nicht verdient: Indiana hat einen viel zu großen Kopf.

PRO & CONTRA

- Nette Story
- Gute Atmosphäre
- Üble Grafik
- Mäßiger Sound

BÖSE WICHTE

Die Teile der teuflischen Maschine werden von mächtigen Wächtern unter Verschluss gehalten. Freuen Sie sich auf:


Eis-Wächter
Bewacht das Artefakt in Kasachstan


Lava-Wächter
Lebt in flüssiger Lava im Palavan-Tempel


Quetzalcoatl
Passt in Mexiko auf das Artefakt des Azerim auf.


Robot-Wächter
Hält über Nubs sterblicher Hülle Wache.


Marduk
Der böseste aller Bösen, lebt im Aetherium.

Indiana Jones und der Turm von Babel



→ zu gelangen, dann mit einem Spaten einen Knopf freilegen, der eine Tür sichtbar macht. Diese hebeln Sie mit einem Rotorblatt auf, das Sie mit einem rostigen Hammer losschlagen. Den Hammer gab es in einem Schiffswrack, in das Sie allerdings nur über ein Loch kommen, welches Sie mit einem Torpedo sprengen, den Sie vorher repariert haben. Solche Puzzle-Komplexität ist für ein Action-Adventure erstaunlich und lässt durchscheinen, dass Designer Hal Barwood die alte Abenteuer-Schule noch nicht ganz verlernt hat. Die Teile der teuflischen Maschine werden jeweils von einem Monster bewacht, das nicht durch brutale Gewalt, sondern mit Köpfchen zu besiegen ist.

Übrigens darf Indy auch mit einem während der Fahrt flickbaren Schlauchboot, einem Russen-plattwälzenden Jeep oder einer



Zu Hilfe! Sophia wird von üblen Russen entführt.

PC PLAYER GESAMTWERTUNG IM VERGLEICH

Genre-Primus System Shock 2 bettet furios Rollenspiel, Action und Geschicklichkeit in eine tolle Story ein. Der grusel-düstere Shadow Man bietet viel Action und wenig Adventure. Indiana Jones und der Turm von Babel startet nach einem etwas behäbigen Anfang kräftig durch und besticht durch Level- und Puzzle-Vielfalt und die feine Rahmenhandlung. Die ist bei Tomb Raider 3 nicht wirklich wichtig – hier steht Lara im Mittelpunkt des schweren Geschehens. Montezuma ist die glücklose, leicht muffige Wiederbelebung eines 2D-Oldies, der Indiana Jones nie die Peitsche reichen kann.

Spiel	Wertung	Ausgabe
System Shock 2	92	10/99
Shadow Man	86	10/99
Indiana Jones und der Turm von Babel	85	1/2000
Tomb Raider 3	81	1/99
Montezuma – Fluch der Atzteken	55	2/98

Skala: 40 50 60 70 80 90

Bergwerks-Lore, deren Gleise Sie erst noch stellen müssen, umherbrausen. Macht Spaß!

Anfangs pfui, später hui

Der erste optische Eindruck ist etwas ernüchternd: Die Grafik wirkt schlicht, Indy zwergenhaft und teilweise etwas behäbig – aber deswegen läuft sie noch lange nicht auf kleineren PCs flüssig, weit gefehlt. Allerdings wandelt sich das graue Entlein im weiteren Spielverlauf dann doch noch, und der Tester fragt sich, warum die stimmungsvollen Lichteffekte nicht schon zu Anfang über die Mattscheibe flimmern.

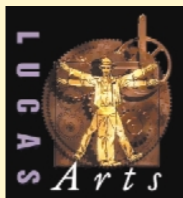
Besonders fein ist, dass in der deutschen Version Harrison Fords



Nimm das, Scherge! Wer zuerst schießt, lebt länger.

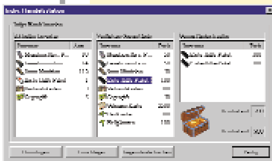
Synchronsprecher Wolfgang Pampel dem Helden seine Stimme leiht. So kommt bei manchen Wortwechseln oder drögen Kommentaren Kino-Stimmung auf. Manche Sprüche sind versteckte Hinweise, also gut zuhören! Musik ertönt nur spärlich an besonders wichtigen Stellen, teilweise aus John Williams' Film-Soundtrack, teilweise komponierte Clint Bajakian von LucasArts, der schon bei »Fate of Atlantis« dabei war. Speichern dürfen Sie wo, wann und wie oft Sie wollen – der Ladevorgang zieht sich dafür langsameren Rechnern in Minutenregionen. **(ra)**

TOP



Das LucasArts-Firmenmaskottchen im daVinci-meets-Indy-Design.

FLOP



Die üblen Windowsmenüs für Laden, Speichern oder (hier im Bild) Indys Handelsstation am Ende eines Levels.

Standpunkt

ROLAND AUSTINAT

Soll wohl ein schlechter Witz sein, so meine Reaktion, als ich Henry Jones Jr. in den ersten Minuten durch den amerikanischen Südwesten steuerte. Mit dem Ding will LucasArts gegen die unzähligen Action-Adventures anstinken, die momentan den Markt überfluten? Himmel hilf!

Nach einer zwei-, dreistündigen Einspiel-Phase sieht die Sache schon anders aus. Nicht, weil man sich dann an die etwas ungelenke Indy-Figur gewöhnt hätte, sondern weil zum einen die Grafik einen Sprung nach vorne macht, zum anderen Puzzles, exotische Schauplätze und lockere Sprüche für Stimmung sorgen. Mögen Adventure-Puristen meckern, dass sie zwar ein umfangreiches Inventar mit sich führen, aber nur wenige Gespräche erleben – mir gefällt Indys Sprung in die dritte Dimension besser als alle Laras und Prinzen von Persien zusammen.

PRO & CONTRA

- ⊕ Indiana Jones
- ⊕ Abwechslungsreiche, sehr große Level
- ⊕ Intelligente Rätsel
- ⊖ Unscharfe Personen
- ⊖ Lange Ladezeiten

PC PLAYER WERTUNG

Kategorie	Wertung
Grafik	70
Sound	80
Einstieg	80
Komplexität	80
Steuerung	70
Multi-Player	–

SPIELSPASS 85

Denkspiel für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis



Shanghai Second Dynasty

■ **Hersteller:** Activision ■ **Testversion:** Beta 1.0 vom November ‘99 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multi-Player:** 2 bis 5 (Modem, Internet, Netzwerk,) ■ **3D-Grafik:** – ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/166, 32 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium/166, 32 MByte RAM

Activision mischt die Stein-Klötzchen neu und wirft den Denksportlern vor.

Manche Spielprinzipien aus der Computer-Steinzeit sind nicht umzubringen. Vor allem, wenn sie leicht zu spielen, aber schwer zu gewinnen sind.

»Shanghai« ist zweifellos eines dieser Programme, denn bereits seit 1986 mühen sich Computerspieler damit ab, 144 bedruckte Steine paarweise vom Bildschirm zu klicken. Hier sind 36 verschiedene Muster je viermal vorhanden, wobei in der Standard-Variante stets nur die an einer Breitseite frei liegenden Klötzchen gleichen Aufdrucks entfernt werden dürfen.

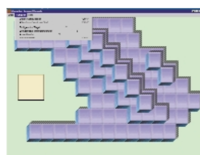
Wie beim Vorgänger treten Sie außer im klassischen Solitärmatch auch in »Pandamonium« gegen andere Spieler gleichzeitig am selben Stapel an. Oder Sie zocken die erweiterte »Drachenauge«-Variante. Auch das Kartenspiel Mah-Jongg ist wieder mit drin und um die amerikanische Version sowie Internet-Partien bereichert. Für die »lieben Kleinen« wurde erneut eine extra Kid-Sektion eingerichtet, die übersichtlichere Aufbauten mit maximal 72 Steinen bietet und zudem noch lehrreich ist. Ebenfalls neu ist »Sturmwind«, wo herumfliegende Blätter anzeigen, in welche Richtung momentan Steine herausgezogen werden dürfen. Im Arcade-Modus absolvieren Sie eine Reihe von 25 Spielen, inklusive Zeitlimits und Bonuspunkten. Darüberhinaus dürfen Sie mit dem unhandlichen Editor eigene Level erstellen. **(Monika Lechl/mash)**

FAKTEN

- 7 Shanghai-Spielarten
- 4 Mah-Jongg-Varianten
- Editor für eigene Aufbauten
- Online-Hilfe für (fast) jede Lebenslage



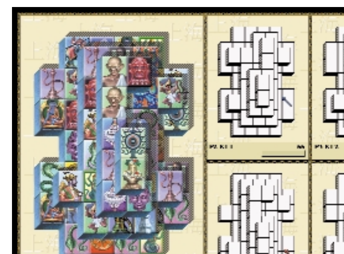
Die Sturmwind-Variante ist neu, hier löst ein Steinpaar gerade einen Wirbelwind aus. (1280x1024)



So sieht es vorher im Editor …



… und nachher im Spiel aus.



Bei einer Auflösung von 800 mal 600 sind die Gegneraufbauten kaum sichtbar.

Standpunkt

MONIKA LECHL

Dass die Umsetzung des genialen Knobbelklassikers in den 80ern verdienstvoll war, sei unbestritten. Über die üppigen Spielvariationen und Aufbauten lässt sich nicht meckern, vor allem das frische Sturmwind-Shanghai ist wirklich interessant. Dennoch lässt mich diese »zweite Dynastie« nicht in Ehrfurcht erstarren, weil mich kaum sichtbare Randsteine bei Classic Shanghai (in 800x600) ärgern und sooo viel Neues nun auch nicht geboten wird. Immerhin gibt’s den Vorgänger mittlerweile für nur 30 Steine, äh Mark, und der ist bekanntlich gar nicht mal so übel.

PRO & CONTRA

- + Einfache Handhabung
- + Eigene Aufbauten und Stein-Sets möglich
- – nur in hoher Auflösung stets alle Steine und Aufbauten sichtbar

PC PLAYER WERTUNG

Grafik	50
Sound	60
Einstieg	80
Komplexität	70
Steuerung	60
Multi-Player	70
SPIELSPASS	74

Strategiespiel für Einsteiger

Rock Raiders

■ **Hersteller:** Data Design/Lego ■ **Testversion:** Verkaufsversion 1.0 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multi-Player:** – ■ **3D-Grafik:** – ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/200, 32 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium II/333, 64 MByte RAM



Schauplatz sind diverse Höhlensysteme.

Neben Playmobil will auch Lego pünktlich zum Weihnachtsgeschäft ins Rennen um die beste Platzierung unter dem Christbaum antreten.

Beide bieten nicht nur bunte Baukästen, sondern sind neuerdings auch »interaktiv« tätig. Das bislang beste Lego-Spiel ist sicherlich »Rock Raiders«. Gestrandet auf einem fremden Planeten wühlen sich die fleißigen Bergarbeiter durch Gesteinsschichten, bohren Tunnel und fördern Erz sowie Energiekristalle zu Tage. Mit diesen Rohstoffen lassen sich vortrefflich neue Gebäude wie Kraftwerke oder Teleporter errichten und schließlich sogar Fahrzeuge zusammenschrauben. Allerdings ist die Höhlenwelt kein reines Idyll: Ab und an kommt Besuch in Form von destruktiven Monstern oder energieschlürfenden Riesenschnecken vorbei, die mit speziellen Waffen vertrieben werden. Die Darstellung erfolgt in frei drehbarer 3D-Ansicht. Wer will, kann sogar in die Haut eines Plastik-Gesellen schlüpfen und die Kunststoffwelt mit dessen Augen betrachten. Die circa 30 Missionen verfügen über interessante Ziele - leider ist die intensive Schürf-Phase auf der Suche nach Rohstoffen manchmal etwas langatmig. Dank eines umfangreichen Tutorials werden auch die etwas kryptischen Icons schnell verständlich. **(tw)**

PC PLAYER WERTUNG
SPIELSPASS 68

Standpunkt

THOMAS WERNER

Klar, Rock Raiders ist auf Kinder zugeschnitten, aber durchaus auch für Einsteiger zu empfehlen. Wer keinen großen Wert auf Kämpfe legt und dafür lieber aufbaut, hat hier eine hübsche Alternative. Zwar sind die Lego-Männchen nicht ganz so putzig wie Blue Bytes Siedler, doch ist die Illusion einer Welt aus Plastiksteinen ganz hervorragend gelungen. Für Lego-Fans unverzichtbar!

PRO & CONTRA

- **Drollige Lego-Welt**
- **Gelungenes Aufbauspiel**
- **Monotone Schürf-Phasen**

Adventure für Einsteiger und Fortgeschrittene

Morpheus

■ **Hersteller:** Piranha/Software Exklusiv ■ **Testversion:** Verkaufsversion 1.0 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98, Mac (Hybrid-CD) ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multi-Player:** – ■ **3D-Grafik:** – ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/75, 16 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium II/200, 32 MByte RAM



Das Gruselschiff beherbergt so manche Überraschung.

Spätestens seit die Kintopp-Titanic mit Violinenschmelz im Meer der Tränen versank, treiben schicksalsträchtige Kähne ganz oben auf der Erfolgswelle. Ideale Voraussetzungen also für den Stapellauf des Render-Abenteuers »Morpheus«.

Denn im Mittelpunkt des tragisch-gruseligen Geschehens steht der Luxusliner Herculania, der vor 30 Jahren in der Arktis verschwand. Als Polarforscher Matthew Holmes stolpern Sie unversehens über das im Eis feststeckende Geisterschiff. Und der Kahn hat es in sich, denn in seinem Bauch beherbergt er unzählige durch verwinkelte Korridore, Aufzüge und Treppen verbundene Kabinen, in denen sich »nebulöse« Geister als Gänsehaut-Erzeuger versuchen.

Sie wandern per Mausklick von Standbild zu Standbild, genießen den stufenlosen Rundumblick und Kamerafahrten durch grobschlächtig gerenderte Korridore. Später stehen Ausflüge in Traumwelten an. In punkto Rätsel kommen nur selten Gegenstände zum Einsatz, um so häufiger hebeln Sie Türen mit Zahlencodes auf und setzen Maschinen in Bewegung – meistens ohne so recht zu wissen warum. **(md)**

PC PLAYER WERTUNG
SPIELSPASS 45

Standpunkt

MANFRED DUY

Zu Recht nennt sich diese Schlaftablette Morpheus, denn beim Ablatschen der gerenderten Wege wäre ich manchmal fast weggedöst. Nicht gerade aufregend sind auch die nebelige Optik, die amateurhafte deutsche Sprachausgabe und die abgedroschene Horror-Story, die sich umsonst bemüht, Gruselatmosphäre zu erzeugen. Rätseltechnisch ist stumpfsinniges Ausprobieren angesagt: Hebel umlegen, Video bewundern – und ja nicht ein schlafen.

PRO & CONTRA

- **Geringe Hardware-anforderungen**
- **Einfach nur langweilig**
- **Üble Synchronisation**

Actionspiel für Fortgeschrittene und Profis

Spec Ops 2 Green Berets

■ **Hersteller:** Zombie/Take 2 Interactive ■ **Testversion:** US-Importversion ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Englisch ■ **Multi-Player:** 2 bis 16 (Netzwerk, Internet) ■ **3D-Grafik:** Direct3D, Glide ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/200 MMX, 32 MByte RAM, Direct3D-Karte ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium II/350, 64 MByte RAM, 16MB-Direct3D-Karte

Wieder schlagen die Special Forces zu. Diesmal haben sie sogar ein paar Freunde mitgebracht.



SCUD-Raketenwerfer in Pakistan? Da müssen wohl die Special Forces ran und sie in die Luft sprengen. (800x600, alle Bilder Direct3D)

Genre-Begründer »Spec Ops« bekommt einen Nachfolger, der die Tradition des Taktik-betonten 3D-Shooters sehr gut fortsetzt.

Ihr Team besteht diesmal aus bis zu vier Personen, die Sie mit noch mehr Spielzeug ausrüsten können.

»Spannende Action-Taktik.«

Von der Antarktis nach Deutschland

Fünf Schauplätze finden Sie im Spiel, die man, wie auch die Missionen, alle direkt anwählen kann. Am Südpol ist ein amerikanischer Militär-Satellit heruntergekommen, für den sich neben den Eigentümern auch die Argentinier interessieren. Dann will der nordkoreanische Verteidigungsminister überlaufen, was seinen Landsleuten überhaupt nicht schmeckt. In Pakistan laufen wiederum Bemühungen, mit gekauften SCUD-Raketen Atomsprengköpfe zu verfeuern – eine recht heikle Bedrohung für die explosive Situation zwischen Pakistani und Indern. In Thailand erwarten Sie schlicht und ergreifend ein paar Grenzpatrouillen, die jedoch durch abgestürzte Militär-Maschinen und ungehaltene, malaysianische Nachbarn aufgepeppt werden. Schließlich wollen Terroristen in Deutschland ein paar Stinger-Raketen klauen und verschiffen. Da die GSG-9 damit allein nicht fertig wird, kommen kurzerhand die Special Forces nach Bremerhaven und greifen dort ein von den Untergrundkämpfern besetztes Schiff an.

FAKTEN

- 4 Trainingsmissionen
- 5 Kampagnen
- 26 Missionen
- 19 Waffen
- Teams zwischen 2 und 4 Mann



Mit dem Granatwerfer bekämpfen Sie Soldaten hinter Bodenwellen (800x600)



Geschafft! Das U-Boot bringt unser Team aus der Antarktis. (640x480)



In vielen Einsätzen sind Sie nun zu viert. (1024x768)

Freie Auswahl

Die Anzahl Ihrer Team-Mitglieder wird vom Programm vorgegeben, doch die Ausrüstung wählen Sie selbst. In unserer Testversion sorgte jedoch ein Bug dafür, dass nach einer Änderung der Hauptwaffe unser Held zuweilen nur noch mit dem Messer bewaffnet dastand – nicht sehr erbaulich. Ansonsten liegen 19 Gewehre in der Waffenkammer, vom Standard-M203, über das Steyr-Sturmgewehr, bis hin zur Großkaliber-Scharfschützenwaffe. Außerdem gibt es eine Reihe Handgranaten und Minen, sowie für den (kaum vorkommenden) Häuserkampf eine MP5-Maschinenpistole.

Wohin, Herr Unteroffizier?

Eine Karte suchen Sie vergeblich, lediglich eine Anzeige weist darauf hin, wo Ihr nächstes Ziel liegt. Die Anzahl der Schurken lässt sich vorher festlegen: Es gibt einmal sich an bestimmten Orten aufhaltende Gegner, dann frei herumlaufende. Beide lassen sich getrennt voneinander ausschalten. **(mash)**

Standpunkt

MARTIN SCHNELLE

Wie schon der erste Teil, so bietet auch Spec Ops 2 spannende Action-Taktik, allerdings nicht im Stile von »Rogue Spear«, da die Befehlsmöglichkeiten an die Mitstreiter doch recht mager ausfallen. Im Gegensatz zu »Delta Force 2« müssen Sie aber weitaus vorsichtiger vorgehen, da wildes Rumgeballer sofort neue Gegner auf den Plan ruft. Also heißt es immer und grundsätzlich: piano. Die Grafik hat zwar gegenüber dem Vorgänger zugelegt, ist aber doch noch recht grob im Vergleich zur Konkurrenz. Spaß macht es aber dennoch, die vielfältigen Aufträge zu erfüllen, da in den meisten Einsätzen immer irgendetwas Besonderes zu finden ist.

PRO & CONTRA

- ⊕ Spannende Missionen
- ⊕ Taktisches Element
- ⊖ Grafik grob
- ⊖ Keine Übersichtskarte

PC PLAYER WERTUNG

Grafik	60
Sound	60
Einstieg	70
Komplexität	70
Steuerung	70
Multi-Player	80
SPIELSPASS	77

NEUERUNGEN ZU SPEC OPS

- Direct3D-Unterstützung
- Verbesserte Grafik
- Multiplayer-Option
- GUI (Graphical User Interface)
- Teams nun bis vier Mann
- Neue Waffen
- Kaum noch Clipping-Fehler
- Keine Autoziel-Funktion mehr

Rennspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

Outrage

■ **Hersteller:** GT Interactive ■ **Testversion:** Beta vom November '99 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multi-Player:** 2 (Modem) bis 6 (Netzwerk, Internet) ■ **3D-Grafik:** Direct3D ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/233, 16 MByte RAM, 4MB-Direct3D-Karte ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium II/266, 64 MByte RAM, 16MB-Direct3D-Karte


Auf der Strecke sind Power-ups verteilt. (Direct3D, 640x480)

Rennspiele mit Hovercrafts sind spätestens seit »WipEout« einer größeren Masse zugänglich geworden.

Der jüngste Genre-Beitrag »Outrage« kommt aus der GT-Select-Reihe und kostet 50 Mark. Hier rasen Sie mit Schwebern über sechs verschiedene Strecken, die eine Menge Abkürzungen aufweisen und mit Power-ups gespickt sind. Somit erhalten Sie Waffen, Turbo-Beschleuniger oder Schilde, die das Rennen gegen die fünf Mitbewerber doch deutlich spannender machen. Der Schwierigkeitsgrad richtet sich einmal nach den drei Fahrzeugklassen, die unterschiedlich schnell sind, außerdem nimmt die Künstliche Intelligenz der Gegner zu. Leider erhalten Sie für das Gewinnen eines Wettbewerbs (abfahren aller sechs Strecken) lediglich ein Preisgeld, keine neuen Autos oder Rennkurse.

Optisch sieht Outrage aus wie »Motorhead« für Arme, akustisch werden Sie mit Technomusik und einem leicht nervigen Motorgeräusch malträtiert. Die üblichen Optionen wie Zeitrennen oder Fahrten gegen den eigenen Schatten haben die Designer ebenfalls implementiert. **(mash)**

PC PLAYER WERTUNG

SPIELSPASS 59

Standpunkt

MARTIN SCHNELLE

Ein nettes kleines Spielchen, diese Rennschweber über die Kurse zu hetzen. Die Parcours haben viele Abkürzungen und alternative Wege, manchmal sogar zu viele. Um die Übersicht zu behalten, hilft oft nur noch ein Blick auf die Karte unten rechts. Leider finden sich keine Zusatz-Strecken oder -fahrzeuge, Sie können ein komplettes Rennen fahren und gewinnen, aber eine andere Belohnung als der Beste zu sein gibt es nicht. Auch die Grafik sieht etwas altbacken aus, kann sich aber zumindest sehen lassen.

PRO & CONTRA

- ⊕ Strecken umfangreich
- ⊖ Keine Zusatzgimmicks

Actionspiel für Fortgeschrittene und Profis

Half-Life: Opposing Force



■ **Hersteller:** Gearbox/Havas Interactive ■ **Testversion:** Beta vom November '99 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multi-Player:** 4 bis 32 (Netzwerk, Internet) ■ **3D-Grafik:** Direct3D, OpenGL ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/166, 32 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium II/400, 128 MByte RAM, 3D-Karte

Oft gibt es mehr als eine Sicht der Dinge. Was aber, wenn die andere Perspektive mindestens genauso unerfreulich ist?



Ein Treffer von einem Voltigoren lässt Sie alle Sorgen für immer vergessen. (alle Bilder Direct3D, 800x600)



FAKTEN

- Neue Story
- 6 Episoden mit 40 Level
- 9 zusätzliche Waffen
- Neue Fähigkeiten
- 20 neue Charaktere
- 15 Mehrspieler-Karten
- Neue Skins
- Unbekannte Alien-Rasse

Eine unerfreuliche Sache, dieser Black-Mesa-Einsatz. Gerade sitze ich noch im Helikopter, scherze mit meinen Kameraden über diesen Geheimauftrag, da scheppert es ganz ordentlich und alles um mich herum wird schwarz.

Als ich wieder zu mir komme, befinde ich mich mitten in diesem Forschungskomplex. Um mich herum sieht es aus wie in einer Metzgerei und keiner kann mir erklären, was hier eigentlich los ist.

So ungefähr erleben Sie die ersten Minuten von »Opposing Force«, der ersten Missions-CD zum Spiel des Jahres 1998 »Half-Life« (deutsche Version). Eigentlich erleben Sie die Geschichte des ersten Teils über weite Strecken noch einmal – nur diesmal aus einer völlig anderen Perspektive: Sie sind Colonel Shepard, beinharter Soldat eines speziellen Einsatzkommandos der amerikanischen Streitkräfte. Ihr Auftrag: Finden und eliminieren Sie Gordon Freeman, Ihr Alter Ego aus Half-Life.

Auf der Flucht

Rasch jedoch werden Sie selbst zum Gejagten. Das Chaos tobt um Sie herum und zahlreiche außerirdische Monster toben mit. Mit frisch verbundenen Wunden ver-


Die Landung im Einsatzgebiet hätten Sie sich wohl ein wenig sanfter vorgestellt.

lassen Sie das Krankenlager zunächst unbewaffnet, doch bald findet sich eine Rohrzange, mit der Sie bei der Verteidigung schon recht hübsche Resultate


Auch Soldaten können nun zu Zombies werden.

erzielen. Ähnlich wie beim Original-Programm steigert sich der Schwierigkeitsgrad erst allmählich, so dass genügend Zeit zum Eingewöhnen bleibt. Wer noch mehr Übung möchte, kann sich im »Boot Camp«, dem Trainingslevel, von einem waschechten Drill-Sergeant schleifen lassen. Besonders die neuen Fähigkeiten sollten vorher geübt werden: Sie können nun Seile hinaufklettern und auch wieder hinabrutschen, sowie daran hängend hin- und herschwingen, um einen Abgrund zu überwinden. Das Nachtsichtgerät ersetzt die Taschenlampe und neun neue Waffen gibt es


Kleine Rätsel halten den Denkapparat wach.

ebenfalls. Darunter befindet sich ein Fernzünder für Sprengladungen, eine Handfeuerwaffe mit Laserpointer und ein durchschlagstarkes Maschinengewehr. Zudem lassen sich Alien-Waffen zum eigenen Vorteil nutzen (siehe Kasten). Bemerkenswert ist der »Displacer«: Mit dieser Experimental-Waffe teleportieren Sie Störenfriede einfach weg! Wer mag, kann sich dank Sekundärfunktion auch selbst vom Acker machen, weiß jedoch nicht, wo er dann landet. Im Mehrspieler-Modus transportiert Sie das Ding einfach zu einem anderen Startpunkt, im Solo-Modus strandet man irgendwo auf dem Planeten Xen. Sämtliche Waffen sind gut ausbalanciert und erweisen sich auch unter den extremen Einsatzbedingungen in den hervorragend gestalteten 15 Mehrspieler-Karten als voll tauglich. Ob man allerdings das Scharfschützengewehr mag, ist eine Frage des Stils.

»Teleportieren Sie Störenfriede einfach weg!«

Tötet Gordon Freeman!

Obwohl die Verantwortung für Opposing Force beim neuen Programmier-Team »Gearbox« lag, knüpft die Story wunderbar an den alten Handlungsfaden an. Sie laufen mehrfach bekannten Personen inklusive Gordon Freeman über den Weg, dennoch wiederholt sich nichts. Obwohl Sie einige Räumlichkeiten gesehen haben, gibt es viel zu entdecken, zumal Sie noch weiter in den riesigen Black-Mesa-Komplex vorstoßen. Einige der Charaktere begleiten Sie nach Aufforderung und kämpfen Seite an Seite mit Ihnen. Dummerweise ist die Intelligenz der Kameraden nicht besonders ausgeprägt. Obwohl die Jungs für Sie problemlos Türen aufschweißen oder →

AUßERIRDISCHE (ALS) WAFFEN

Klar, die Aliens sind fies, in der Überzahl und schwerbewaffnet. Doch können Sie die Übelwichte auch für Ihre eigenen Zwecke einsetzen:

- Die Knarre der Shock Trooper verwandelt Ihren Arm in eine todbringende Energiewaffe.
- Der biologische Sporenwerfer wirkt effektiv wie ein fast lautloser Granatenwerfer.
- Die Barnacle-Monster können nicht nur als Waffe, sondern dank Riesenzunge auch als Kletterhilfe benutzt werden.

Standpunkt

UDO HOFFMANN

Die Aliens aus Half-Life habe ich zum fressen gern – leider sie mich auch ... Nun ja – dank frischem außerirdischen Kroppzeug und brandneuer Perspektive ist Opposing Force einfach unwiderstehlich. Und selbst nach dem Absolvieren des Solo-Modus macht es mir in den tollen Mehrspieler-Leveln so richtig Spaß, dem Martin und dem Thomas den ein oder anderen frustreichen Abend zu bescheren. Wie dumm, dass die beiden immer besser werden – wahrscheinlich üben die Jungs heimlich. Obwohl, Thomas blinzelt neuerdings so verdächtig, vielleicht sind seine überirdischen Reaktionen ja in Wahrheit außer... – Hilfe, nein! Was machst Du da? ... Eine Botschaft an Euch Erdlinge: Auch mit Opposing Force werdet Ihr uns nicht besiegen, niemals!

PRO & CONTRA

- (+) Neue Alien-Rassen
- (+) Prima Mehrspieler-Level
- (+) Gute Übung für die bevorstehende Alien-Invasion
- (−) Thomas spielt immer besser

Half-Life: Opposing Force




Einige Räume wirken sehr beeindruckend.


Dieser »Mitarbeiter des Monats« sollte Ihnen bekannt vorkommen.

→ andere Aufgaben erledigen, versagen Sie selbst bei kleinen Schusswechseln beängstigend häufig. Den Gegnern wird selbst dann noch der Rücken zugekehrt, wenn ein Kugelhagel auf Ihren Trupp einprasselt. Sei's drum: Die Hauptfunktion der Begleiter ist meist sowieso, Ihnen beim Knacken der Rätsel zu helfen. Keine Bange: Mit etwas herumprobieren und ein wenig gesundem Menschenverstand kommt man stets weiter. In die Level platzierte Funkgeräte dienen als Verbindung zur Außenwelt und informieren Sie über die Gesamtsituation.

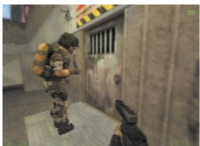
»Ein Pflichtkauf für alle Half-Lifer.«

Kleine Hüpfeinlagen (von einer Kiste zur nächsten oder zwischen Felsvorsprüngen) kommen weiterhin vor, aber am gehaltvollsten sind natürlich die Kampfeinlagen mit überraschend auftauchenden Monster-Horden. Wer dachte, ihm seien sämtliche Ausgeburten der Hölle längst bekannt, der ist noch nicht auf die Rasse X gestoßen, die in drei widerlichen Abarten vom Himmel herabsteigt. Gott sei Dank mögen diese ziemlich intelligenten Knilche niemanden, auch die schon altbekannten Alien-Invasoren nicht, so dass Sie Zeuge außerirdischer Meinungsverschiedenheiten werden – schließlich kann nur einer die Erde erobern!

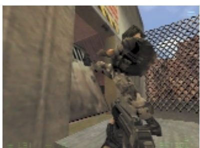
Shock Troopers tauchen meist in Rudeln auf und ballern mit parasitären Schockgewehren um sich, während die vierbeinigen Voltigoren mit regelrechten Elektrogewittern Panik verbreiten. Auf Ihrer Seite stehen jedoch Sanitäter, etliche todesmutige Gefreite sowie Pioniere mit Spezialfertigkeiten. Höchste Vorsicht ist geboten, sobald Kämpfer der regierungseigenen Blacks-Ops-Assassins auftauchen, denn diese Jungs betrachten auch Angehörige der Armee als lebende Zielscheiben. An dieser Stelle eine Entwarnung für alle Besitzer der deutschen Half-Life-Version: Die Soldaten wurden diesmal nicht durch Cyborgs ersetzt, nur die Blutmenge ist leicht reduziert.

Die einzelnen Level sind etwas umfangreicher als beim Original-Programm, dafür ruckelt die Grafik auf leistungsschwachen Rechnern ein wenig stärker. Etwas gewöhnungsbedürftig ist auch die Installation über die Option »Selbst erstellte Spiele« im Hauptmenü. Trotz des hervorragenden Level-Designs sehen erfahrende Spieler den Abspann schon nach circa zwei Tagen Spieldauer. Dennoch ist Opposing Force ein Pflichtkauf für alle Half-Lifer. **(tw)**


Das Nachtsichtgerät erhellt das Dunkel.


Zunächst zündet der Pionier eine Kippe an, ...


... schweißt die Tür auf ...


... und versetzt ihr noch einen kräftigen Tritt.

Standpunkt

THOMAS WERNER

Endlich Nachschub für mein Lieblingsspiel! Was Gearbox abgeliefert hat, ist ein Prachtstück. Hier waren Entwickler am Werk, denen Half-Life mindestens genauso am Herzen liegt wie den Designern des Originals! Allerdings möchte ich Freunde reiner Baller-Orgien warnen: Die Rätsel sind etwas herausfordernder und auch auf Hüpfeinlagen wollte man nicht verzichten. Aber eigentlich hat sich Half-Life ja schon immer im Grenzbereich zum Action-Adventure bewegt. Die KI der Kameraden hat gewisse Macken, aber damit kann man leben. Zwar mag es inzwischen grafisch opulentere Titel geben, aber wer nicht nur ödes Reaktionstraining, sondern auch Atmosphäre und Story mag, hat nach wie vor keine Alternative. Eine längere Spieldauer hätte nichts geschadet, doch lieber einige Tage Mordsgaudi als einige Wochen Mittelmaß!

PRO & CONTRA

- Interessante Handlung
- Bessere Rätsel
- Macht Lust auf mehr!
- Miese Kameraden-KI

PC PLAYER WERTUNG

Grafik	80
Sound	80
Einstieg	80
Komplexität	80
Steuerung	90
Multi-Player	90
SPIELSPASS	**88**

Actionspiel für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

Earthworm Jim 3D

■ **Hersteller:** Virgin Interactive/Interplay ■ **Testversion:** Beta vom November '99 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multi-Player:** – ■ **3D-Grafik:** DirectX ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/133, 3D-Karte ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium II/266, 64 MByte RAM, 3D-Karte, analoger Joystick

Jimmy ist zurück – und zwar in echtem 3D-Look! Sprich: Man läuft, hüpft und schießt sich durch eine knuddelbunte 3D-Landschaft.



Der Kampf mit dem Endgegner findet ganz stilvoll auf einem Schwein reitend statt. (alle Bilder 640x480, DirectX)

FAKTEN

- Komplette 3D-Welt
- 4 Welten
- Mehr als 30 Unter-Level
- Mehr als 50 Gegner
- Hilfetexte im Spiel
- Manuelle Kamerasteuerung
- 2D-Character des Oldies stilvoll umgesetzt

Alle aus den beiden Vorgängern bekannten Eigenschaften hat der Würmling mitgenommen: Er trägt immer noch seinen weißen Anzug.

Und hat immer noch einen Blaster und kann seinen Wurmkopf als Peitsche oder Hubschrauber verwenden – wobei letzterer Effekt nur einen kurzen Moment aktivierbar ist.

»Ein abgedrehtes Spiel.«

Auch das abgefahrene Drumherum im Spiel wurde für »Earthworm Jim 3D« übernommen (wir erinnern uns an die Kühe), beziehungsweise gesteigert. Denn diesmal geht das Abenteuer in Jimmys Kopf weiter. Der Gute liegt nämlich im Krankenhaus und verliert langsam seinen Verstand. In Form von Würmchens Unterbewusstsein turnt man nun im Kopf herum und sammelt seinen Verstand wieder ein – und zwar wortwörtlich, denn der liegt nämlich in den Leveln verstreut in Form von grünen »Murmeln« herum.

Die Level sind in vier große Gebiete unterteilt, die man aber nicht alle sofort besuchen kann. Die Zugänge zu den Gebieten öffnen sich nur, wenn man bereits eine gewisse Menge »Verstand« zusammengesucht oder die ebenfalls in den Level verteilten »goldenen Kuh-Euter« gefunden hat.

Das Einsammeln der grünen Kuller und Goldmilch-Quellen wird durch die Topologie der Level kräftig erschwert: Mal müssen Hinternisse erklettert werden, mal muss man möglichst schnell



Action pur: Laufend und springend geht es über die Fässer die Rampe hinauf.



Unser Würmchen in seiner vollen, neuen 3D-Pracht.



Solche Automaten beinhalten verschiedene Munitionsarten.



Dank der miesen Kameraführug sieht man von den Feinden (oben am Bildrand) meist erst dann etwas, wenn es zu spät ist.

durch Treibsand waten oder Kisten abschießen, damit die dahinter liegenden Gegenstände freigegeben werden.

Schön übrigens, dass die Glasperlen auf dem Boden einen Schatten hinterlassen, so dass Sie ungefähr einschätzen können, wo Sie in die Luft springen müssen. Schlecht hingegen: Einige Texturen sind so dunkel, dass man diese Schatten nicht sieht. Kleine Denksportaufgabe an den zuständigen Grafiker: Was mag an dieser Kombination wohl nerven?

Natürlich laufen in allen Leveln jede Menge Gegner herum, die dem Erdwurm nichts Gutes wollen. Da hilft einzig der beherzte Griff zum Blaster, dessen Munition nicht nur begrenzt ist, sondern der sich auch genau so ungelenk wie früher steuern lässt. Nichts für feinmotorisch Unbegabte.

Mit haken und Ösen

Erfreulicherweise lädt sich die Knarre selbstständig wieder auf, was aber dauert. Da schaut der Spieler öfter nervös auf den Munitionszähler, wenn er sich unvermittelt einer Reihe von Gegnern gegenüber sieht. Zum Glück gibt es auch mehrere Arten von Munition für die Wumme. Mein Liebling: Eine »Bubblegum« genannte Füllung, die in Form eines Männchens laut zeternd auf den Gegner zuläuft und ihn umhaut. Hat man alle Murmeln eines Levels beisammen, geht's auf einem Schwein fahrend (wie war das mit dem abgedreht?) zum Endgegner.

Damit Sie sich in der Landschaft zurecht finden, folgt dem Würmchen eine Kamera auf Schritt und Tritt. Entweder fährt diese automatisch möglichst hinter seinem Rücken oder Sie verstellen diese per Hand. Die Betonung liegt dabei auf »möglichst«, denn durch Hindernisse kann die Kamera nicht hindurchschlüpfen. Absolute Härte und mehrfach passiert: Kamera und Wurm klemmen sich gegenseitig ein. Wer in solch einer Situation einen Gegner sofort knackt und nicht das Joypad, die Tastatur oder den Joystick in die Ecke feuert, bekommt von mir einen Orden für »besondere Genügsamkeit«.

»Ein analoger Joystick ist Pflicht.«

Ich hoffe übrigens, dass die Hilfetexte im Spiel vor der Auslieferung noch überarbeitet werden. Die scheinen sich nämlich gerade mit den Knopf-Belegungen auf die Nintendo-Version zu beziehen. Kleine technische Anmerkung zum Schluss: »Earthworm Jim 3D« lief bei mir auf Anhieb auf einem K6-2/333 mit einer uralten PCI-3D-Karte mit dem Riva 128-Chip – und zwar flüssig und perfekt. Ein analoger Joystick ist aber Pflicht. Per Tastatur oder digitalem Joypad ist das Spiel fast unspielbar. **(hf)**



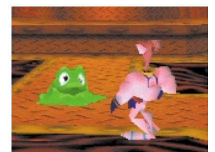
Blubb, blubb: Treibsand ist nicht gut für Würmer.



Den schlafenden Hamster weckt man mit einem raschen Peitschen- beziehungsweise Kopfhieb.



Sogar den »King« muss Jimmy retten.



Freund »Snott« gibt Hinweise im Spiel.

Standpunkt

HENRIK FISCH

Spielwitz, Grafik, Animation der Figuren, Umfang: alles cool! Doch dann spielt man und dreht wegen der betonmäßig blöden Kamera fast durch. Leute: Schaut Euch doch mal Perlen wie »Rayman« oder auch »Zelda« auf dem Nintendo 64 an. Die haben nämlich gezeigt, wie so was richtig gemacht wird. Damit wir uns nicht falsch verstehen: »Earthworm Jim 3D« ist spaßig. Aber eben nicht so sehr wie es auf Grund seines Potenzials hätte sein können. Schade! Ich hätte gern einen weiteren Kandidaten vom Kaliber des »Rayman« im Programm.

PRO & CONTRA

- (+) Klasse abgedreht
- (+) Zahme Hardware-Anforderungen
- (–) Dusselige Kameraführung

PC PLAYER WERTUNG

Grafik	80
Sound	70
Einstieg	80
Komplexität	80
Steuerung	50
Multi-Player	–

SPIELSPASS 70

Strategiespiel für Fortgeschrittene und Profis



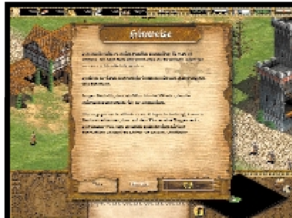
Age of Empires 2: The Age of Kings



■ **Hersteller:** Microsoft ■ **Testversion:** Verkaufsversion 1.0 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multi-Player:** bis 2 (Modem), bis 8 (Netzwerk, Internet) ■ **3D-Grafik:** – ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/166, 32 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium II/300, 64 MByte RAM

Schon mit dem Vorgänger »Age of Empires« hatte Microsoft in Deutschland Rekordumsätze eingefahren – logisch, dass die deutsche Übersetzung von »Age of Empires 2« nicht lange auf sich warten ließ.

Bei der Stimmenwahl hat man die jeweiligen Nationalitäten der verschiedenen Völker durch entsprechende Akzente unterstrichen. Die Übersetzung der Bildschirmtexte leidet zwar an einer zu wortwörtlichen Übertragung, ist ansonsten jedoch brauchbar. Auf den Szenario-Karten sind noch die englischen Bezeichnungen eingetragen, aber das sollte niemanden großartig stören. Insgesamt ist die deutsche Version durchaus zu empfehlen. **(tw)**



Auch die Bildschirmtexte wurden übersetzt.



Geschicklichkeitsspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

The Next Tetris

■ **Hersteller:** Atari/Hasbro Interactive ■ **Testversion:** Verkaufsversion 1.0 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multi-Player:** 2 (an einem PC, Internet) ■ **3D-Grafik:** – ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/133, 16 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium/200, 32 MByte RAM

Und schon sind die ersten Titel des von Hasbro Interactive wiedererstarkten Atari-Labels da: »Tetris« zum Beispiel.

Das Geschicklichkeitsspiel bietet neben dem klassischen, vom Game Boy bekannten Modus einige weitere, etwa das Lösen schon vorgefertigter Stein-Kombinationen unter Zeitdruck. Auch gegeneinander können Sie antreten, entweder an einem PC oder sogar per Internet. Dazu sind die Klötzchen jetzt mehrfarbig und reagieren aufeinander. Und das ganze macht für den geringen Preis ziemlich viel Spaß. Auch wenn aus der Spiel-Idee etwas Luft heraus ist, für die Mittagspause etwa ist »The Next Tetris« absolut geeignet. **(mash)**



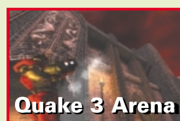
Hups, da ist die Zeit abgelaufen! (640x480)



Was soll ich spielen?

Aktuelle Empfehlungen der Redaktion

Action



SPIELENAME	WERTUNG	TEST IN
Quake 3 Arena	93	1/2000
Half-Life	92	12/98
Battlezone 2	88	12/99

Rennspiele



SPIELENAME	WERTUNG	TEST IN
Driver	86	11/99
Need for Speed 4	85	8/99
Rally Championship	82	1/2000

Sport (Action)



SPIELENAME	WERTUNG	TEST IN
FIFA 2000	90	12/99
NHL 2000	90	2/99
NBA 2000	89	1/2000

Strategie (Runden)



SPIELENAME	WERTUNG	TEST IN
Jagged Alliance 2	87	6/99
Panzer General 4	86	11/99
Heroes of M&M 3	85	6/99

Action-Adventures



SPIELENAME	WERTUNG	TEST IN
System Shock 2	92	10/99
Outcast	86	8/99
Indy 5	85	1/2000

Adventures & Rollenspiele



SPIELENAME	WERTUNG	TEST IN
Baldur's Gate	85	2/99
Discworld Noir	82	7/99
Quest for Glory 5	78	3/99

Simulationen



SPIELENAME	WERTUNG	TEST IN
Falcon 4.0	90	2/99
Mechwarrior 3	86	7/99
Panzer Elite	81	12/99

Strategie (Echtzeit)



SPIELENAME	WERTUNG	TEST IN
Age of Empires 2	88	11/99
Earth 2150	87	12/99
Homeworld	85	11/99

Wirtschaft & Aufbau



SPIELENAME	WERTUNG	TEST IN
Civilization Call to Power	88	5/99
Pharao	87	12/99
Die Siedler 3	85	1/99

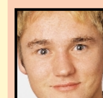
Top oder Flop

Jeder Redakteur darf an dieser Stelle per Daumenwertung ausdrücken, ob ihn ein Spiel privat interessiert. Diese Wertungen sind völlig subjektiv und spiegeln daher auch Genrevorlieben wieder. Bei Ausgaben mit einem umfangreichen Testteil beschränken wir uns auf die wichtigsten Titel.


ROLAND AUSTINAT

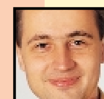

MANFRED DUY


UDO HOFFMAN


JOCHEN RIST


MARTIN SCHNELLE


STEFAN SEIDEL


THOMAS WERNER

Spiel	Punkte	Seite	Roland Austinat	Manfred Duy	Udo Hoffman	Jochen Rist	Martin Schnelle	Stefan Seidel	Thomas Werner
Quake 3 Arena	93	170	👍	👉	👍	👍	👍	–	👍
Fritz 6	90	166	👉	👍	👉	👎	👉	–	👍
NBA 2000	89	100	👍	👉	👍	👍	👍	–	👍
Age of Empires 2 (deutsch)	88	192	👍	👍	👉	👍	👍	👍	👍
Half-Life: Opposing Force	88	186	👍	👍	👍	👍	👍	👍	👍
Indiana Jones und der Turm von Babel	85	176	👍	👉	👉	👍	👍	👉	👍
Delta Force 2	82	122	👉	👉	👍	👍	👍	👍	👉
Rally Championship	82	150	👉	👉	👍	👉	👍	👍	👍
Theme Park World	82	104	👍	👍	👉	👍	👍	👉	👍
Warcraft 2 battle.net	82	139	👉	👍	👉	👍	👍	👍	👍
Interstate '82	81	94	👍	👉	👍	👉	👍	👉	👍
Völker Mission Pack	81	144	👎	👍	👉	👎	👉	👍	👍
Wheel of Time	81	118	👉	👉	👍	👉	👍	–	👍
Alpha Centauri Missions-CD	80	184	👍	👍	👉	👉	👍	–	👉
Chess Master 7000	80	166	👉	👍	👉	👎	👉	–	👍
Gabriel Knight 3	80	114	👍	👍	👍	👍	👉	👉	👍
United States Air Force	79	136	👉	👎	👉	👉	👍	👉	–
Seven Kingdoms 2 (deutsch)	78	148	👉	👉	👉	👎	👉	👉	👉
AMA Superbike	77	153	👉	👉	👉	👉	👉	👉	👉
Microsoft Flight Simulator 2000 Professional Edition	77	161	👉	👎	👎	👉	👍	👍	👍
Spec Ops 2	77	184	👉	👎	👉	👉	👍	👉	👉
Supreme Snowboarding	77	138	👎	👉	👍	👍	👉	👉	👉
Tonic Trouble	77	110	👍	👉	👉	👍	👉	👉	👉
Star Wars: Pit Droids	76	98	👍	👉	👍	👉	👉	👉	–
Creatures 3	75	142	👍	👍	👍	👎	👉	👍	👍
Madden NFL 2000	75	162	👍	👎	–	👉	👉	👍	👉
Septerra Core	75	126	👉	👉	👍	👉	👉	👉	👍
Shanghai: 2nd Dynasty	74	182	👍	👉	👎	👎	👉	👉	👉
Age of Wonders	73	130	👎	👍	👉	👍	👍	👉	👉
Hidden & Dangerous Missions-CD	73	146	👉	👉	👎	👉	👍	👉	👉
Hype - The Time Quest	73	141	👉	👎	👍	👎	👉	👍	👍
Phoenix	72	156	👉	👉	👉	👎	👍	👉	👉
Earthworm Jim 3D	70	190	👉	👉	–	👍	👉	👉	👉
Operational Art of War (deutsch)	69	154	👎	👉	👎	👎	👉	👉	👉
High Tech Start-Up	68	112	👎	👉	👎	👉	👎	👉	👉
Next Tetris, The	65	192	👍	👉	👍	👉	👍	👉	👍
Star Trek: Der Aufstand	65	158	👉	👎	👎	👎	👉	👉	👎
Army Men: Toys in Space	59	140	👎	👎	👎	👎	👉	👉	👎
Outrage	59	167	👎	👎	👉	👎	👉	👎	👉
Rubik's Games	58	165	👉	👎	👎	👉	👉	👉	👎
Westfront: Operation Sea Lion	57	154	👎	👉	👍	👎	👉	👎	👉
Bowlda Dash	54	155	👎	👎	–	👉	👎	👎	👎
12 o'clock High: Bombing the Reich	52	152	👎	👉	–	👎	👉	👎	👎
Carnivores 2	51	154	👎	👎	–	👎	👎	👎	👎
Tiny Tiger	50	164	👎	👎	👎	👎	👎	👎	👉
Wings of Destiny	48	139	👎	👎	–	👎	👉	👎	👎
Morpheus	45	183	👎	👎	–	👎	👎	👎	👎
Skat 2000	44	164	👎	👎	👎	👎	👎	👎	–
Word Up	43	165	👎	👎	–	👎	👎	👎	–
Lego Racer	42	144	👎	👉	👉	👎	👎	👎	👎
Lego Rock Raiders	42	183	👎	👉	–	👎	👎	👎	–
Deer Hunter 3	39	163	👎	👎	👎	👎	👎	👎	👎
Stone Age	39	154	👎	👎	–	👎	👎	👎	👎
Harley Davidson Race across America	38	147	👎	👎	👎	👎	👎	👎	👉
Flanker 2.0	37	149	👎	👎	👎	👎	👎	👎	👎
Nettron	30	139	👎	👎	–	👎	👎	👎	👎
Attila	28	155	👎	👎	👎	👎	👉	👎	👎
Days of Oblivion 2	28	152	👎	👎	👉	👎	👎	👎	👎
Seafight 2	28	164	👎	👎	👎	👎	👎	👎	👎
Extreme Bullriding	24	164	👎	👎	👎	👎	👎	👎	👎
BHunter	19	148	👎	👎	👎	👎	👎	👎	👎
Extreme Watersports	11	148	👎	👎	👎	👎	👎	👎	👎



Sparschwein

Wir haben unsere Listen deutlich erweitert, um Ihnen noch besser auf der Jagd nach den zahlreichen Schnäppchen unter die Arme zu greifen. Waidmanns Heil!

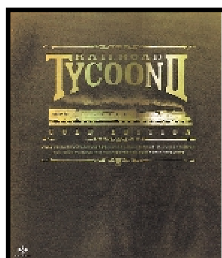
Eidos packt aus



Dark Project: Der Meisterdieb und Gangsters machen die Händlerregale unsicher.

Auch Eidos hat zwei Titeln eine Preissenkung im Rahmen der Premier Collection verordnet: Als Mafiaboß dürfen Sie sich bei **Gangsters** profilieren und in der ungewöhnlichen Wirtschaftssimulation Karriere in der Halbwelt machen. Doch der Höhepunkt des Labels ist zweifellos **Dark Project: Der Meisterdieb**. Speziell dieses Meisterwerk darf in keinem gutsortiertem Haushalt fehlen und stand bei unserer Wahl zum Spiel des Jahres auf der Favoritenliste ganz oben. Beide Titel versprechen dem Käufer übrigens drei zusätzliche Level.

Mekka für Konstrukteure



Mit Railroad Tycoon Gold ins neue Jahrtausend.

Wer gern mit Eisenbahnen spielt, hat nun gleich zweimal die Qual der Wahl: Zum einen erscheint die **Railroad Tycoon 2 Gold Edition**, in der sich neben dem Original-Programm noch das Expansion Pack: The Second Century sowie zwölf neue Szenarien befinden. Zum anderen befindet sich der Railroad Tycoon pur in einer hervorragenden Sammlung mit dem treffenden Namen **Tycoon Collection**, die zusätzlich noch mit zwei anderen hochkarätigen Wirtschaftssimulationen lockt: Beim Transport Tycoon Deluxe verfügen Sie neben der Bahn noch über Lkws, Schiffe und Flugzeuge, mit denen Sie ein Transportnetz aufbauen. Der Rollercoaster Tycoon gehörte zu den beliebtesten Spielen des vergangenen Jahres und hat noch nichts von seinem Charme eingebüßt. Wer schon immer einmal eine Achterbahn konstruieren oder als Manager eines Vergnügungsparks wirken wollte, muss diesen Titel einfach haben.

Fast ein ganzes Leben

Mit der deutschen **Half-Life Game of the Year Edition** beschert uns Sierra/Havas pünktlich zum »Opposing Force«-Start (Test aus Seite 186) mit einer neuen Fassung des Ego-Shooter-Hits. Neben dem Hauptprogramm sind der Half-Life-Uplink, der Mehrspieler-Knaller »Team Fortress Classic« sowie neue Skins, Karten und Level enthalten. Wie schrieben wir so schön in unserem Test (12/98): »Wer Half-Life nicht mag ist kein Computerspieler«. Natürlich ist auch der Patch für die neueste Version installiert.



Half-Life in einer speziellen Edition.

Infogrames wird weich



Starcraft gibt's jetzt auch als Softprice-Spiel.

Unter dem Label Softprice bietet Infogrames nun eine Vielzahl von Produkten günstig an. Star der Reihe dürfte der Strategie-Knüller **Starcraft** sein, aber auch »Heart of Darkness«, »Silver«, »Hercules«, »Der Korsar«, »KKND2«, »V-Rally«, »Airline Tycoon First Class«, »Der Industriegigant«, »Holiday Island«, »Star Wars Monopoly«, »Mayday« und »Wargasm« erleben für einen Preis zwischen 30 und 50 DM einen zweiten Frühling.

Koch hebt ab

Im himmlische Sphären stößt Koch mit dem **Ultra Flight Pack**, einer Sammlung von acht Flugsimulationen vor. Am erwähnenswertesten ist die zivile Flugsimulation »Flight Unlimited 2«, die jedoch leider nur mit begrenzten Funktionen und englischem Handbuch ausgeliefert wird. Desweiteren gibt es den Online-Kampfflieger »War Birds« sowie die eher mittelprächtigen Spiele »Flying Corps Gold«, »iF 22v.5«, »FA-18 Korea«, »FA-18 Hornet 3.0«, »Dawn of Aces« sowie »Ultra Fighters« als Festplattenfutter. Leider alles sehr mittelprächtig. Prädikat: für Sammler und Fans. **(tw)**



Hoch hinaus: eine Sammlung von acht Flugsimulationen.

Sparschwein-Liste

Damit Sie immer auch ältere, preisgünstige Wiederveröffentlichungen auf einen Blick parat haben, wurden die wichtigsten Titel und Spielesammlungen in dieser nützlichen Liste zusammengestellt.

Aktuelle Budget-Titel

Titel	Genre	Test in Ausgabe	Hersteller	Wertung	Preis	Player-Kauftip
Age of Empires	Strategie	12/97	Microsoft	86	50 Mark	
Airline Tycoon – First Class	Wirtschaftssimulation	10/98	Infogrames	60	30 Mark	
Anno 1602 Königs-Edition	Wirtschaftssimulation	5/98	Infogrames	82	65 Mark	
Baphomets Fluch 2	Adventure	10/96	Virgin Interactive	80	25 Mark	
Battlezone	Action-Strategie	4/98	Activision	90	30 Mark	
Big Fun Maxi Minigolf (3D-Ultra Minigolf)	Sport	7/97	Havas Interactive	60	45 Mark	
Bleifuss 2	Rennspiel	11/96	Virgin Interactive	70	25 Mark	
Caesar 3 Classic	Wirtschaftssimulation	12/98	Impressions/Havas	83	45 Mark	
Colin McRae Rallye – Classic	Rennspiel	10/98	Codemasters	79	30 Mark	
Command & Conquer Megabox 1	Strategie	8/95	Westwood/Electronic Arts	68	30 Mark	
Command & Conquer Megabox 2	Strategie	12/96	Westwood/Electronic Arts	72	65 Mark	
Creatures 2	Strategie	10/98	Mindscape	65	40 Mark	
Dark Project Gold	Action-Adventure	2/99	Eidos	91	45 Mark	
Dark Reign	Strategie	11/97	Activision	85	20 Mark	
Dethkarz	Action	12/98	Melbourne House	80	30 Mark	
Diablo + Hellfire	Action-Rollenspiel	2/97	Blizzard/Havas Interactive	85	40 Mark	
Die by the Sword	Action	5/98	Interplay	78	30 Mark	
Dungeon Keeper Gold	Strategie	12/97	Bullfrog/Electronic Arts	76	30 Mark	
Dynasty General Classic	Strategie	11/98	Mindscape	83	40 Mark	
Eastern Front	Strategie	12/97	Empire Interactive	80	30 Mark	
European Air War	Flugsimulation	12/98	Microprose/Hasbro Interactive	84	50 Mark	
Fallout 2	Rollenspiel	1/99	Interplay	85	50 Mark	
Flightsimulator '98 Classic	Simulation	12/97	Microsoft	60	50 Mark	
Forsaken	Action	5/98	Acclaim	83	50 Mark	
Game, Net & Match	Sport	7/98	Blue Byte	71	30 Mark	
Grand Prix 2	Rennspiel	9/96	Microprose/Hasbro Interactive	84	30 Mark	
Grand Prix Legends	Rennspiel	11/98	Sierra/Havas Interactive	84	45 Mark	
GTA	Action	12/97	Take 2	75	50 Mark	
Half-Life Game of the Year Edition	Action	12/98	Havas Interactive	90	70 Mark	
Heart of Darkness	Action	8/98	Infogrames	70	30 Mark	
H.E.D.Z.	Strategie	11/98	Hasbro Interactive	70	40 Mark	
Heretic 2	Action	1/99	Activision	82	25 Mark	
Heroes of Might and Magic 2 Cl.	Strategie	1/97	New World Computing	75	40 Mark	
Hexen 2	Action	12/97	Activision	75	25 Mark	
I-War Classic	Simulation	1/98	Ocean	74	35 Mark	
Incubation	Strategie	11/97	Blue Byte	79	25 Mark	
Incoming	Action	5/98	Rage/CDV	65	50 Mark	
Industriegigant Gold	Wirtschaftssimulation	9/97	Infogrames	65	30 Mark	
Jedi Knight & Mysteries of Sith	Action	4/98	LucasArts/THQ	84	45 Mark	
Kurt	Sport	3/99	Heart Line	81	35 Mark	
Links LS 1998	Sport	10/97	Access/Eidos	75	35 Mark	
Little Big Adventure 2 Classic	Action-Adventure	9/97	Electronic Arts	83	30 Mark	
Mech Commander Classic	Strategie	8/98	Microprose/Hasbro Interactive	83	40 Mark	
Mech Warrior 2: Mercenaries	Action	12/96	Activision	70	20 Mark	
Monkey Island 3 Classic	Adventure	1/98	LucasArts/THQ	83	45 Mark	
N.I.C.E 1 – All in One!	Rennspiel	3/97	Magic Bytes	70	40 Mark	
N.I.C.E 2 Classic	Rennspiel	12/98	Magic Bytes	81	50 Mark	
Nitro Riders Classic	Action	5/98	Activision	83	25 Mark	
Oddworld: Abe's Exodus	Action	1/98	GT Interactive	80	40 Mark	
Pizza Syndicate Classic	Wirtschaftssimulation	4/99	Software 2000	82	50 Mark	
Powerslide – Replay	Rennspiel	1/99	GT Interactive	83	30 Mark	
Pro Pinball: Big Race USA	Flipper	12/98	Empire Interactive	71	45 Mark	
Railroad Tycoon 2 Gold Edition	Wirtschaftssimulation	12/98	Take 2	81	50 Mark	
Red Baron (incl. Missions)	Flugsimulation	2/98	Sierra/Havas Interactive	76	25 Mark	
Schleichfahrt	Action	12/96	Blue Byte	78	25 Mark	
Seven Kingdoms	Strategie	12/97	Interactive Magic	75	25 Mark	
Shadows of the Empire	Action	11/97	LucasArts/THQ	78	30 Mark	
Siedler 2 Gold Edition	Wirtschaftssimulation	6/96	Blue Byte	75	30 Mark	
Siedler 3 und Amazonen	Wirtschaftssimulation	1/99	Blue Byte	85	85 Mark	
Silver	Action-Adventure	5/99	Infogrames	72	35 Mark	
SimCity 2000 – Classic	Wirtschaftssimulation	3/94	Electronic Arts	75	30 Mark	
Speed Busters	Action	2/99	Ubi Soft	84	25 Mark	
Starcraft – Softprice	Strategie	6/98	Blizzard/Havas Interactive	88	45 Mark	
Tomb Raider 2 Director's Cut	Action-Adventure	12/97	Eidos	75	45 Mark	
Total Annihilation	Strategie	11/97	GT Interactive	86	30 Mark	
Turok 2 Classic	Action	2/99	Acclaim	73	50 Mark	
Ultimate Race Pro	Rennspiel	2/98	Microprose/Hasbro Interactive	79	30 Mark	
Unreal Classic	Action	8/98	GT Interactive	85	30 Mark	
Versuchung, Die	Adventure	6/98	Pro 7	78	45 Mark	
War of the Worlds – Replay	Strategie	1/99	GT Interactive	62	30 Mark	
Warcraft 2 Battlechest	Strategie	1/96	Blizzard(Havas Interactive	80	40 Mark	
Warhammer – Dark Omen	Strategie	4/98	Electronic Arts	76	30 Mark	
Wing Commander Prophecy Classic	Action	2/98	Electronic Arts	85	30 Mark	
Worms 2	Action-Strategie	3/99	Hasbro Interactive	72	30 Mark	
Zork: Der Großinquisitor	Adventure	1/98	Activision	76	30 Mark	

Aktuelle Spielesammlungen

Titel	Inhalt	Hersteller	Preis	Player-Kauftip
Adventure Hall of Fame	Die by the Sword, Fallout, Baphomets Fluch, Baphomets Fluch 2, Stonekeep	Interplay	50 Mark	
Best of Sierra 13	Outpost 2, Gobliins 2	Sierra/Havas Interactive	15 Mark	
CMGA Einsatzpaket 001	Starsiege Tribes, Project S.A.R.A.C, Rumble in the Void	CMGA	80 Mark	
Gabriel Knight Mysteries	Gabriel Knight 1 und 2	Sierra/Havas Interactive	40 Mark	
Game Gallery Vol. 1	Anstoss 2, Forsaken, Rent-A-Hero, Constructor, Heroes of Might & Magic 2, Castrol Honda Superbike, Test Drive 4, Jack Nicklaus 5, Turok, Deadlock 2, Judge Dredd Pinball, Uprising, Johnny Herbert's Grand Prix, F/A-18 Hornet 3.0, Vermeer	Swing Entertainment	70 Mark	
Gold Games 3	Tomb Raider, Links LS 98, Flying Corps, Panzer General 3D, Imperialismus, War Wind 2, Bundesliga Manager 97 Gold, Virtua Fighter 2, P.O.D., Subculture, World Football, G-Nome, Joint Strike Fighter, Pro Pinball, Timeshock, Soldiers at War, Have a Nice Day, Demon World, Pazifik Admiral, Warbirds, Biing!!	Topware	30 Mark	
Gold Games 4	3D Ultra Pinball, Caesar 2, Conflict Freespace: The Great War, Diablo, Die by the Sword, DSF Fußballmanager 98, Fallout, Fallout 2, Knights & Merchants, Leisure Suit Larry 7, M.A.X. 2, Might & Magic 6, Pandemonium 2, Police Quest SWAT 2, Pro Pilot 98, Rayman, Redline Racer, Robo Rumble, S.C.A.R.S., Uprising 2, V 2000	Topware	70 Mark	
GT Collect 1	Carmageddon (deutsch), Destruction Derby 2, Formula 1 '97, Grand Theft Auto, Rollcage, Wipeout 2097	GT Interactive	70 Mark	
Leisure Suit Larry Collection 1-7	Leisure Suit Larry 1-7	Sierra/Havas Inter.	40 Mark	
Might & Magic Gold	Might & MagicTeil 1 bis 6 und diverse Making-of-Videos	Ubi-Soft	50 Mark	
Pepper Pack 3	Battlezone, Earthworm Jim, Heavy Gear, Stunt Driver, Pinball	Novitas	30 Mark	
Play the Games, Vol. 1	KKND 2, Bleifuss Fun, Floyd, NHL Powerplay 98, Bleifuss Rally, FIFA 98, C&C 1, Dungeon Keeper 2, Lands of Lore 2, Industriegigant, FIFA Soccer Manager, Need for Speed 2, Nuclear Strike, F-22 ADF, Seven Kingdom	Infogrames/ Electronic Arts	65 Mark	
Play the Games, Vol. 2	C&C, Warhammer: Dark Omen, Sid Meier's Gettysburg, Superbike WCS, Future Cop L.A.P.D., Heart of Darkness, V-Rally, Herrscher der Meere, Airline Tycoon, Die Schlümpfe, Gangsters, Tomb Raider 2, Deathtrap Dungeon, Flight Unlimited 2, World League Soccer	Infogrames/ Electronic Arts	70 Mark	
ROM Point's Advanced Trilogie: Manager	Der Planer 2, Mad TV 2, Das Amt	Rom Point	50 Mark	
Tycoon Collection	Railroad Tycoon 2, Rollercoaster Tycoon, Transport Tycoon Deluxe	Microprose/Hasbro Interactive	80 Mark	
Ultra Flight Pack	Flight Unlimited 2, Flying Corps Gold, iF22v.5, FA-18 Korea, FA18-Hornet 3.0, Dawn of Aces, Ultra Fighters, War Birds	Koch Media	50 Mark	
War Collection	Apache Havoc, Falcon 4.0, M1 Tank Platoon 2	Microprose/Hasbro Interactive	70 Mark	

Hall of Fame

Star Trek: 25th Anniversary

Sternzeit 1991,00. Dies sind die neuen PC-Abenteuer des Raumschiff Enterprise, das mit Captain Kirk, Mr. Spock und Pille McCoy vor 25 Jahren Fernsehgeschichte geschrieben hat.

Auf dem PC sah es für Fans des Raumschiff Enterprise vor knapp neun Jahren mager aus. Im Festplatten-Orbit befanden sich nur ein mäßiges Mindscape-Spiel zum fünften Kinofilm und ein paar Shareware-Titel der Marke »Schiffeversenken im Weltall«.

Dann kam Interplays »Star Trek: 25th Anniversary« – ein Adventure, in dem Sie selbst in Captain Kirks Haut schlüpfen und acht neue Episoden erleben durften. Thematisch ging es um seltsame Weltraum-Monster, eine Seuche auf einer Raumstation oder um allseits beliebte Streitereien mit den Klingonen. Auf Soundblaster-Karten summten und brummten – welche Freude – Phaser, Kommunikatoren und Tricorder, ebenso wie zahlreiche Musikschnipsel, die in den alten Disketten-Tagen noch komplett ohne Samples auskommen mussten.



Feuer! Die Enterprise-Crew verfolgt ein zweites Schiff der Constellation-Klasse.

Neben den mal mehr, mal weniger spannenden Mini-Abenteuern starteten Spieler zu »Wing Commander«-ähnlichen Ballersequenzen ins All – die gerieten in der letzten Mission so hart, dass der Schwierigkeitsgrad in der CD-Fassung etwas entschärft wurde.

Klingonen, Romulanern und Elasi-Piraten begegneten Sie vor allen Dingen dann, wenn Sie den Kopierschutz, die Legende für eine Sternenkarte, gerade nicht zur Hand hatten.



Brutzel – in diesem Labor befinden sich fiese Sicherheitsanlagen, wie der Herr rechts im Bild feststellt.

Nachdem sich Interplay 1993 mit Haut und Haaren dem neuen Speichermedium CD-ROM verschrieben hatte, bastelten die Kalifornier zahlreiche CD-Versionen erfolgreicher Titel. Dazu gehörte auch 25th Anniversary. Der zuständige Produzent Bill Dugan holte die Original-Schauspieler in ein Studio, um die über 6000 Dialog-Sätze von mehr als 60 Personen aufzunehmen. Aus organisatorischen Gründen nacheinander, so dass manche Wortgefechte – beispielsweise zwischen Spock und McCoy – etwas blutleer erschienen.

Fortsetzung folgt

Da sich das Spiel famos verkaufte (insgesamt mehr als 350 000 mal), erschien Anfang 1994 der Nachfolger »Star Trek: Judgment Rites«, der jedoch nie an den Erfolg des ersten Teils anknüpfen konnte. Die nummerierte Limited-Edition mit einer Making-of-CD, einer TV-Episode und einem Ansteck-Pin ist heute ein begehrtes Sammlerobjekt.

Nach Judgment Rites legte Interplay weitere Adventure-Pläne auf Eis und veröffentlichte »Star Trek: Starfleet Academy« (SF-Action), das müde »Star Trek Pinball« und »Star Trek: Starfleet Command« (Action-Strategie). Noch in der Pipeline sind: »Star Trek: Klingon Academy« (Starfleet-Academy-Nachfolger) und »Star Trek: New Worlds« (Echtzeitstrategie), die letzten Enterprse-Titel von Interplay. Für die nächsten zehn Jahre hat sich Activision die Rechte aller TV-Serien und Filme gesichert. **(ra)**

Star Trek: 25th Anniversary

- **Erstveröffentlichung:** 1991/1993
- **System:** PC
- **Hersteller:** Interplay
- **Historisch wertvoll, weil ...**

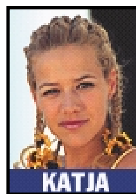
... es der erste Enterprise-Titel für den PC war, der sowohl Trekkern als auch normalen Spielern Spaß machte.

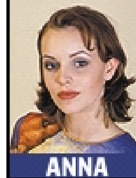
WUSSTEN SIE ...

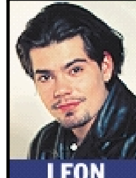
- dass die Datenspeicher in der Enterprise schon 1968 so groß wie eine Zoll-3,5-Diskette waren?
- dass der Musiker »The Fat Man« sowohl für »Wing Commander« als auch für »Star Trek: 25th Anniversary« komponierte?
- dass Rusty Buchert, der Mann hinter »Starfleet Academy«, Bug-Tester bei 25th Anniversary war?
- dass für das nie erschienene Interplay-Adventure »Star Trek: Secret of Vulcan Fury« die legendäre Crew zum letzten Mal vollständig im Tonstudio war? DeForest »Pille« Kelley starb gut ein Jahr nach den Aufnahmen.
- dass Sie 25th Anniversary als Teil der »Federation Compilation« von Interplay und Microprose noch heute kaufen können?

Bizarre Anwendung

PC Player deckt auf







Backfische aus der Retorte.

GZSZ, die zweite. Gute Zeiten für den Fan, noch bessere für die Regierung.

Es gab eine Periode in unserer Geschichte, so an die zwanzig Jahre ist es her, da war Schauspielerei in Deutschland ein hochangesehener Beruf.

Wem es gelang, Darsteller in einer der ARD/ZDF-Serien zu werden, oder wer in einem Kinofilm auftrat, der hatte es geschafft. Nicht dass die Qualität der Filme damals drastisch besser war als heute – ein Blick auf alte Edgar-Wallace-Schinken, die ihre Spannung vor allem daraus gewannen, dass Klaus Kinski so psychopathisch in die Gegend stierte, beweist es – aber es gab halt so wenige.

Gute Zeiten, schlechte Zeiten

Wurde damals ein Schauspieler auf der Straße erkannt, grüßten die Leute respektvoll und wechselten die Straßenseite, um dem Star seine Privatsphäre zu lassen. Tagelang aber sprach man danach noch über das einmalige Ereignis: »Ist mir doch letzte Woche Hardy Krüger beim Einkaufen begegnet.«

Heute hat sich die Situation praktisch ins genaue Gegenteil verkehrt, vor allem wenn man in Schickeria-Städten wie München wohnt. Auf Schritt und Tritt stolpert man über hoffnungsvolle Nachwuchsschauspieler oder solche, die sich dafür halten.


Besonderes Kennzeichen der Serie sind die schönen Wohnungen der noch schöneren Darsteller.

Wird eine der Figuren auf der Straße erkannt, kreischen die Teenies schrill auf und bedrängen sie, um ein Autogramm zu ergattern oder die Armbanduhr zu klauen. Später wird noch ein wenig über den Moment gelästert: »So einen geile Kehrseite hat die XY ja gar nicht.«

»Eine RTL-Serie war an allem Schuld.«

Geheimplan der Regierung

Wie ist es zu diesem beklagenswerten Verfall des Ansehens gekommen? Sorgfältige Recherchen der PC Player beweisen: eine RTL-Serie ist an allem schuld! Einer ihrer Schöpfer, er bestand ausdrücklich darauf anonym zu bleiben, äußerte sich uns gegenüber in einem Interview: »Es war vor ungefähr zehn Jahren. Der damalige Arbeitsminister trat auf den Sender zu und erzählte von den Sorgen der Bundesregierung. Einige Schüler, die so genannten Smallbrains, konnten sich nicht mehr auf den Unterricht konzentrieren, legten aber größten Wert auf gutes Aussehen, durchtrainierte Körper, perfekte Frisur und dergleichen mehr. Die Lage auf dem Arbeitsmarkt hingegen war verzweifelt, ein Job für die Smallbrains unmöglich zu beschaffen. Da hatten wir plötzlich eine Idee.«

Eine Serie allein war nicht genug, um alle »Smallbrains« unterzubringen. In geheimer Absprache folgten andere TV-Sender dem großen Vorbild und schufen unvergessliche Perlen der TV-Unterhaltung wie »Marienhof«.



Wie intelligent die Darsteller gucken können, wird auf dem PC besonders deutlich.

Wie geht es weiter?

Das Ziel auch der neuen Bundesregierung ist eine noch höhere Verbreitung von Arbeitsbeschaffungs-Serien. Um dies zu erreichen, werden gezielt Medien wie CD-ROMs oder Videofilme eingesetzt. Der Erfolg der ersten GZSZ-CD war überwältigend: Sie steigerte die Quote von zuvor durchschnittlich 3,5 Millionen Fernsehzuschauer auf über 4,5 Millionen. Mit der zweiten CD soll die magische Grenze von 5 Millionen übertroffen werden. Dann wäre genug Potenzial für eine weitere Vorabend-Serie mit dem Titel »Gute Zeiten, schlechte Zeiten – aber rede bitte nicht so schnell« gewonnen. **(uh)**

Gute Zeiten, schlechte Zeiten Vol. 2

Hersteller: Software 2000
Preis: ca. 50 Mark
Hardware, Minimum: Pentium/90, 16 MByte RAM, Windows 95/98
Praktischer Nutzen: Verdeutlicht, was wir an »Gute Zeiten, schlechte Zeiten« alles haben.
Originalitätsfaktor: Gigantisch, wir hätten sonst weit mehr Arbeitslose.
Mögliche Folgeschäden: Sie gelangen zu der Einsicht, dass auch Sie ein guter Schauspieler sind.
Das PC-Player-Fazit:: Sichert zahlreichen Sternchen Kultstatus wie Arbeitsplatz.

Sprung ins kalte Wasser


JOCHEN RIST

Nehmen wir einmal an, Sie haben noch nicht den Netzwerk-Artikel dieser Ausgabe gelesen. Ohne großartige Kenntnisse sind Sie auf direktem Weg ins nächste PC-Geschäft. Diese Netzwerk-Spiele sollen ja der ganz große Renner sein - und zur nächsten LAN-Party wollen Sie unbedingt hin ... Da Sie ein preisbewusster Kunde sind, werden Sie sich wohl die nächstbeste Netzwerkkarte herauspicken. Darauf steht: »Full Speed ISA 10-Ethernet« oder so ähnlich. Zuhause angekommen, pfeffern Sie das Prachtstück in einen freien Slot und installieren die Treiber. Prima, dann kann's ja gleich auf die nächste Party gehen. In der großen Turnhalle angekommen, springen Sie vor Freude in die Luft - und frieren plötzlich ein. Denn da kommt einer auf Sie zu, der meint, ein »Sysop« zu sein. Warum Sie denn keine Karte mit »RJ-45-Stecker« haben - dass die »Hubs« und »Switches« den BNC-Standard nicht mehr unterstützen und Sie mit Ihren altbackenen »10 MBit« sowieso alles ausbremsen. Moment mal, stand auf der Verpackung nicht der leicht verständliche Begriff »Netzwerkkarte« ? Damit Sie, lieber Leser, nicht wie der Ochs vorm Berg stehen, haben wir in dieser Ausgabe einen kleinen Crash-Kurs zum Thema Netzwerk-Spiele aus dem Boden gestampft. Lesen Sie auf Seite 262 nach.

Ein Schnarchzapfen ist, ...

wer auf der LAN-Party

Platz 6 ... den Verwaltern ein Loch in den Bauch fragt.
Platz 5 ... sich Maus oder Tastatur von anderen ausleiht.
Platz 4 ... um 05.00 Uhr morgens schon schlafen geht.
Platz 3 ... nach seiner Traumfrau sucht.
Platz 2 ... ein Rollenspiel durchspielt.
Platz 1 ... Windows installiert.

Jochen Rist


Auch der härteste Netzwerkspieler braucht mal ein Päuschen.

Aktuelle Kauftips der Redaktion

Hardwa

Konkrete Tips für die PC-Aufrüstung:

Die derzeit beste Grafikkarte erhalten Spieler entweder mit der 3D Prophet von Guillemot oder der 3D Blaster Annihilator von Creative (siehe Test in dieser Ausgabe). Bis zum nächsten Heft dürften dann auch schon die mit schnellerem DDR-RAM ausgerüsteten Karten in unseren Benchmark-Rädern schwitzen. Die Soundblaster Live wurde in dieser Ausgabe vom Nachfolger vom Thron gestoßen. Die Soundblaster Live Platinum ist, dank Riesen-Softwarepaket und Live Drive, die neue High-End-Referenz auf dem Soundkarten-Rummelplatz.

Boxen



High-End-Gerät
- **Creative Desktop Theater 5.1**
- **Ca. Preis: 480 Mark**
- **Getestet in: Ausgabe 3/99**



Preis-Tip
- **Creative PC Works Four Point Surround**
- **Ca. Preis: 160 Mark**
- **Getestet in: Ausgabe 3/99**

DVD-Laufwerk



High-End-Gerät
- **Toshiba SD-M 1212**
- **Ca. Preis: 240 Mark**
- **Getestet in: Ausgabe 6/99**


Das SD-M 1212 von Toshiba ist gleichzeitig unser Preistip, da es das günstigste Laufwerk im Test war.

Preis-Tip
- **Toshiba SD-M 1212**
- **Ca. Preis: 240 Mark**
- **Getestet in: Ausgabe 6/99**

Monitor



High-End-Gerät
- **CTX VL950T (19-Zoll)**
- **Ca. Preis: 1000 Mark**
- **Getestet in: Ausgabe 1/99**

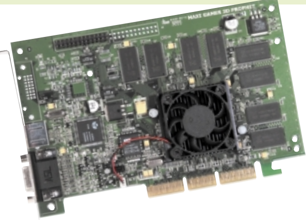


Preis-Tip
- **CTX 1729 SE (17-Zoll)**
- **Ca. Preis: 580 Mark**
- **Getestet in: Ausgabe 1/99**

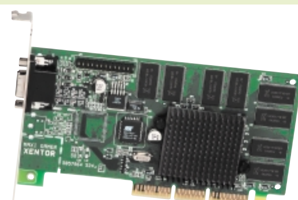
re Hitliste

unsere Kaufempfehlungen in den wichtigsten Hardware-Kategorien.

2D/3D-Beschleuniger



High-End-Gerät
- Guillemont 3D-Prophet
- Ca. Preis: 550 Mark
- Getestet in: Ausgabe 1/2000



Preis-Tip
- Guillemont Maxi Gamer Xentor
- Ca. Preis: 300 Mark
- Getestet in: Ausgabe 8/99

Joystick



High-End-Gerät
- Microsoft Sidewinder Precision Pro
- Ca. Preis: 110 Mark
- Getestet in: Ausgabe 2/98



Preis-Tip
- Logitech Wingman Extreme Digital
- Ca. Preis: 70 Mark
- Getestet in: Ausgabe 9/98

CD-Recorder



High-End-Gerät
- Plextor PX-W8220Ti
- Ca. Preis: 800 Mark
- Getestet in: –



Preis-Tip
- Mitsumi CR4801TE
- Ca. Preis: 330 Mark
- Getestet in: –

Gamepad



High-End-Gerät
- Logitech Wingman Gamepad
- Ca. Preis: 50 Mark
- Getestet in: Ausgabe 11/99



Preis-Tip
- Creative Cobra
- Ca. Preis: 40 Mark
- Getestet in: Ausgabe 5/99

Maus



High-End-Gerät
- MS-intelli Mouse Explorer
- Ca. Preis: 130 Mark
- Getestet in: Ausgabe 11/99



Preis-Tip
- Microsoft Basic Mouse
- Ca. Preis: 50 Mark
- Getestet in: –

Force-Feedback-Lenkrad



High-End-Gerät
- Thustmaster Formula Force GT
- Ca. Preis: 450 Mark
- Getestet in: Ausgabe 5/99

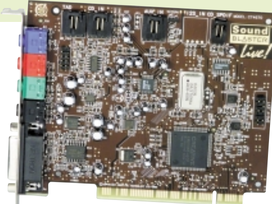


Preis-Tip
- Act Labs Force RS Racing System
- Ca. Preis: 250 Mark
- Getestet in: Ausgabe 5/99

Soundkarte



High-End-Gerät
- Creative Labs Soundblaster Live Plantinum
- Ca. Preis: 450 Mark
- Getestet in: Ausgabe 1/2000



Preis-Tip
- Creative Labs Soundblaster Live Value
- Ca. Preis: 110 Mark
- Getestet in: Ausgabe 3/98

Lenkrad



High-End-Gerät
- R4 Racing Wheel
- Ca. Preis: 180 Mark
- Getestet in: Ausgabe 10/99



Preis-Tip
- Fanatec Monte Carlo
- Ca. Preis: 100 Mark
- Getestet in: Ausgabe 4/99

Soundblaster Live Platinum



Das neue Creative-Flaggschiff erschlägt den Käufer mit einer Vielzahl an Programmen und die Konkurrenz mit jeder Menge Innovationen.

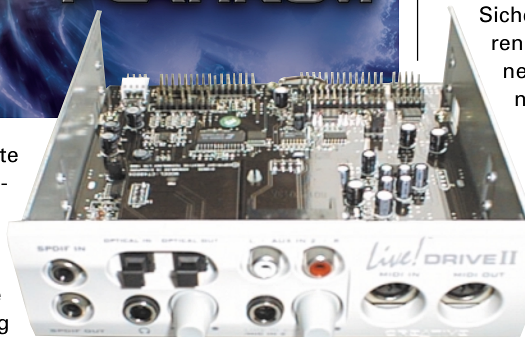
Die »Soundblaster-Live«-Soundkarte (Test in PC Player 7/99) wird aus den eigenen Reihen abgelöst. Und zwar von einer Karte, die denselben Chip trägt (EMU10K1), aber mit jeder Menge zusätzlicher Neuigkeiten aufwartet.

Auffälligstes Merkmal ist das so genannte »Live Drive 2«, eine Frontblende, die in einen freien 5-1/4 Schacht eingebaut wird. An der Blende befindet sich ein Aus- und Eingang für digitale Geräte (S/PDIF), jeweils ein Aus- und Eingang für Midi-Geräte, der Mikrofonein- und der Kopfhörerausgang. Verbunden ist das Live Drive mit der Soundkarten-Platine über ein IDE-ähnliches Kabel. Die zweite Karte, die der Soundblaster Live beilag, ist nun nicht mehr dabei.
Ihre Funktionen wurden in das Live-Drive integriert.



Kleiner Unterschied

Die europäische Version des Live Drive ist der amerikanischen sogar um ein Feature voraus: An der Frontseite sitzen nämlich ein optischer Ein- und Ausgang für weitere digitale Geräte. Zusätzlich wurde der Soundkarten-Rückseite nun ein digitaler Ausgang spendiert. Kompatibel ist die »Platinum« – bis auf »A3D 2.0« und »Sensaura« – zu allen gängigen Soundstandards (EAX 1.0, EAX 2.0, EAX 3.0, A3D 1.0 und Direct Sound 3D).



Beim gigantischen Software-Paket verliert man beinahe den Überblick – in dieser Hinsicht ist auf Creative immer Verlass. An neuer Software sind der »LAVA-Player« (setzt MP3-Musik in visuelle Effekte um), das »Digital Audio Center« (Audio-Player, -Recorder und Datenbank in Einem), »Mixman Studio« (Mischpult für Audio-Dateien), »Wavelab« und »Recycle-Lite« (Programme zur Audio-Bearbeitung) dabei. Außerdem sind der Surround-Mixer und das Creative-Play-Center mit von der Partie.



Der Lava-Player setzt MP3-Musik in visuelle Kunststücke um.

Im direkten Vergleich zur Soundblaster Live – und den Value-Vertretern - schneidet die Platinum klangtechnisch dank verbesserter Treiber und neuer Hardware-Revision noch um eine Idee besser ab. Auch die CPU-Last bleibt so gering wie beim Vorgänger. Mit circa drei Prozent nimmt die »Soundblaster Live Platinum« dem Hauptprozessor so wenig Rechenkraft ab, wie keine andere Soundkarte.

»Das Live Drive ist eine gute Idee.«

Fazit

Für den, der außer gutem Klang bei Spielen nicht viel von seiner Soundkarte verlangt, ist die Platinum eindeutig überdimensioniert. Möchten Sie aber ein Soundboard mit einem gigantischen Software-Paket, exzellentem Treibersupport und geringster CPU-Last, dann liegen Sie mit dem neuen Flaggschiff von Creative Labs goldrichtig. Auch hardwareseitig lässt die Live! Platinum keine Wünsche offen.

Formidabel

Die Live Drive-Frontblende ist eine gute Idee, die mit Sicherheit auch von anderen Herstellern in deren neue Produkte übernommen werden wird. Eigentlich ist dieser neueste Soundblaster-Streich schon ein Board für den professionellen Gebrauch. Wer mit dem Gedanken spielt, sich über Spiele hinaus eine vielseitig verwendbare Soundkarte in den Rechner zu bauen, für den ist die Platinum erste Wahl. Besitzer des Vorgängers sollten sich aber genau überlegen, ob sie wegen der Frontblende extra eine neue Karte kaufen – zumal es die Live-Ware-3.0-Treiber auch im Internet oder direkt über den Hersteller zu beziehen gibt. **(jr)**

PC PLAYER WERTUNG
SOUND BLASTER LIVE PLATINUM
ca. 450 Mark

Pro:
- Live Drive 2-Frontblende
- Gigantisches Software-Paket
- Geringe CPU-Last

Contra:
- Stolzer Preis

GESAMTURTEIL 91

Test: Neue Grafikkarten mit dem GeForce-256-Chip von NVIDIA

Schnell, schneller, GeForce 256

Die ersten Grafikkarten mit dem neuen GeForce-Chip von NVIDIA sind eingetroffen. Ob sie auch wirklich so schnell sind, wie uns die Hersteller versprechen?

Guillemot 3D-Prophet



Der Chip auf der »3D-Prophet« ist – wer hätte es gedacht – der brandneue GeForce 256 von NVIDIA. An Speicherbausteinen wählte Guillemot die SD-RAM-Variante mit 32 MByte RAM aus und spendierte dem RAMDAC satte 350 MHz. Zudem wurde auf die Platine ein TV-Ausgang der Marke »Booktree« gestanzt. Besonderes Schmankerl des GeForce-Chips ist die Transform&-Lighting-Fähigkeit, die der Chip im Alleingang berechnet. Leider fehlt bisher noch die breite Spiele-Unterstützung. OpenGL-Spiele können davon inzwischen Gebrauch machen, sie sind aber bis auf ein paar wenige Titel (Quake 3) dünn gesät. In unseren Benchmark-Folterkammern versägte die 3D-Prophet bis auf das beinahe identische Board von Creative alles, was sich bisher als schnellste Konsumer-Karte behauptete. TNT2-Ultra-Boards rannte es in niedrigen Auflösungen (Quake 3, High Quality, 800x600) um bis zu 20 Frames davon. In höheren Auflösungs-Disziplinen verringerte sich der Vorsprung auf sieben bis zehn Bilder pro Sekunde.

Fazit

Bis die ersten GeForce-Karten mit DDR-RAM in den Markt preschen, bleibt die 3D-Prophet König im Grafikkarten-Dschungel (zusammen mit der »Annihilator«). Power-Gamer, die nach jedem Frame lechzen, bekommen derzeit kein besseres Grafik-Board. Alle anderen sollten noch etwas ausharren, da mit dem Erscheinen der DDR-RAM-Boards und zunehmender Konkurrenz die Preise nach unten rutschen werden. **(jr)**

PC PLAYER WERTUNG
GUILLEMOT 3D-PROPHET
ca. 550 Mark

Pro:
- Flotteste Ge Force Karte mit SD-RAM
- TV-Out

Contra:
- Bisher wenige Transform& Lighting-Spiele erhältlich
- Hoher Preis

GESAMTURTEIL 89

Creative 3D Blaster Annihilator



Die »3D Blaster Annihilator« verhält sich nahezu identisch zur 3D-Prophet von Guillemot. Ist auch kein Wunder – schließlich schuftet darauf derselbe GeForce-256-Chip und derselbe RAM-Typ (SD-RAM). In unseren Benchmark-Labors strampelte die Annihilator im Direct-3D-Benchmark (3DMark 99 MAX) genauso schnell wie das Propheten-Modell. Unter OpenGL kitzelte Sie aber im Durchschnitt zwei Bilder pro Sekunde weniger heraus als das Guillemot-Gerät. In einem Spiel macht sich dieser Unterschied aber nicht bemerkbar, weshalb die Annihilator im Endeffekt dieselbe Bewertung erntet wie die 3D-Prophet. Die 256-Bit-Quad-Pipeline hetzt auch hier satte 480 Pixel pro Sekunde durch die Platine. Natürlich rendert sie, wie bereits die TNT2-Vorgänger, in 32-Bit-Farbtiefe.

Fazit

Das Creative-Modell ist zwar unter OpenGL zwei Frames langsamer als der Prophet, doch ist dies so unwesentlich, dass wir auf eine Senkung der Gesamturteils verzichteten. Im Preis liegt die Annihilator zwar 50 Mark darunter, doch das wird durch den TV-Ausgang des Propheten wieder wett gemacht. Auch hier gilt: Schneller geht's momentan nicht. Aber die DDR-RAM-Karten klopfen bereits an der Tür. Trotzdem ist sie eine der flottesten Konsumer-Grafikkarten in dieser Galaxis. **(jr)**

PC PLAYER WERTUNG
CREATIVE 3D BLASTER ANNIHILATOR
ca. 450 Mark

Pro:
- Pfeilschnelle Karte
- Mit Übertaktungssoftware

Contra:
- Wenig Spiele, die Transform&Lighting bisher unterstützen
- Hoher Preis

GESAMTURTEIL 89

MPEG3-Special: Sechs portable MP3-Player im Test



MP3 mobil

Jetzt können Sie MP3s auch unterwegs genießen. MP3-Player wollen CD-Portables und Walkmen Konkurrenz machen – ohne Jaulen und Aussetzer.

Der erste »MP3-Walkman« von Diamond (Rio PMP 300) war eine schwere Geburt. Schließlich kämpfte ein Konsortium aus Vertretern der Unterhaltungs- und Plattenindustrie aus Angst vor Raubkopien monatelang vor den Gerichten gegen die Einführung dieser Geräte – vergeblich.

Seit die amerikanischen Richter befanden, MP3-Player seien ähnlich zu bewerten wie portable Kassettenspieler, tauchen ständig neue MP3-Abspieler für unterwegs auf. Ihr Hauptvorteil: Ohne mechanische Teile gibt es keinen Verschleiß, kein Jaulen und keine Aussetzer – die idealen Player für Skifahrer, Jogger und Skater also. PC Player hat sechs aktuelle Geräte getestet und überraschende Unterschiede in allen Bereichen ausgemacht.

Eines haben jedoch alle getesteten Player gemeinsam: Sie erwiesen sich durch die Bank als gewaltige Stromfresser. Die Hersteller geben Spielzeiten mit einer Batteriensatz zwischen acht und zwölf Stunden an. In den Geräten steckt ein kleiner Computer, der beim Dekodieren Schwerstarbeit leistet. Und sobald die Schnittstelle ins Spiel kommt (Transfer von MP3-Files vom PC auf den Player) saugen die Geräte ordentlich an den Batterien. Im Test kosteten zwei komplette Downloads bereits die halbe Batteriekapazität.

Knackpunkt Speicher

Eines der wichtigsten Merkmale portabler MP3-Player ist der vorhandene Speicher. Er allein bestimmt, wie viele Minuten Musik sich auf einmal im Player unterbringen lassen. Schließlich kann man nicht einfach eine beliebig große Festplatte einbauen. Auch herkömmliche RAM-Bausteine taugen wegen der Inhalts-Flüchtigkeit nur wenig. Stattdessen kommt bei allen Playern ein Speicher in Form von austauschbaren Flash-RAM-Karten zum Einsatz. Die übliche Kapazität beträgt dabei 32 MByte. Das reicht gerade mal für eine halbe Stunde Musik in Fast-CD-Qualität, denn. Die Formel für die Speicherkapazität von MP3-Playern lautet einfach: Minuten = MByte. Die Kapazität lässt sich zwar verdoppeln, indem man höher komprimierte im Format 64 KBit/s verwendet. Die Klangqualität bleibt bei dieser Schlankheitskur aber deutlich hörbar auf der Strecke.
(Stefan Wischer/jr)

Tipp: MP3 im Auto hören

Für ungefähr 20 Mark bekommt man im Elektronikhandel (zum Beispiel unter der Bestell-Nummer 32 32 68-55 bei Conrad-Elektronik; www.conrad.de) einen Kassetten-Adapter zum Anschluss von externen Geräten an das Autoradio (sofern es einen Kassetten-Player hat). Eigentlich wurden diese Adapter entwickelt, um einen Discman an die Autoanlage anzuschließen. Die wenigsten Autoradios haben einen Linie-In-Eingang. Da diese Adapter jedoch ein beliebiges Audiosignal in Magnetschwingungen umwandeln, die vom Tonkopf des Kassetten-Spielers empfangen werden, klappt das Ganze auch problemlos mit allen hier getesteten MP3-Playern.

So haben wir getestet

Einiges an den MP3-Playern ist definitiv Geschmackssache – etwa Form oder Farbe von Gehäuse und Bedienelementen – andere Kriterien lassen sich dagegen durchaus objektiv bewerten. So setzt sich der Wertungspunkt »Klangqualität« aus zwei unabhängigen Hörtests mit 128 KBit-MP3s zusammen. Zuerst beim vorgesehenen Einsatzgebiet, also mit dem mitgelieferten Kopfhörer. Damit der aber nicht zum akustischen Flaschenhals wird – hier sparen nämlich die Hersteller gerne – wurden alle Player auch an einen hochwertigen HiFi-Verstärker (über den vorverstärkten Kopfhörerausgang; einen Line-Out-Anschluss bietet leider keines der Geräte) angeschlossen. Klang ein Gerät da merklich besser, ließe sich der Player durch die Anschaffung eines besseren Hörers aufwerten.

In den Punkt Bedienung flossen sowohl Art, Zahl und Anordnung der Bedienelemente am Gerät, als auch die mitgelieferte PC-Software zum Transfer und zur Verwaltung von MP3-Files ein. Die Ausstattung schließlich betrifft den Speicherausbau mit eventuellen Erweiterungsmöglichkeiten, die PC-Schnittstelle (und damit direkt das Transfer-Tempo) und sinnvolles Zubehör.

Diamond Rio 500

GOLD PLAYER PC PLAYER

PC PLAYER TEST-SIEGER



Der Pionier der portablen MP3-Player liefert mit dem 500er die zweite, deutlich verbesserte Generation, hält dafür aber auch ordentlich die Hand auf. Immerhin sind mehr als 500 Mark für den angenehm kompaktenPlayer auf den Ladentisch zu legen. Dafür bietet er aber eine sehr klare Bedienung mit einem On-Screen-Menü und Multifunktions-Scrollrad. Überhaupt ist das Display sehr gut lesbar, nicht zuletzt wegen der Hintergrundbeleuchtung, die aber auch ordentlich an der Batterie-Kapazität knabbert. Leider steckt nur eine Mignon-Zelle im Gerät, zwei hätten es zwar größer und schwerer gemacht, aber auch etwas langatmiger. Ein weiteres Highlight: Die Kommunikation mit dem PC erfolgt per USB – ein Transfer der 32 MByte Test-MP3s dauerte gerade mal 90 Sekunden!

Klanglich kann der 500er allerdings nicht ganz mit den Modellen von Hexaglot und Grundig mithalten. Als Transfer- und Verwaltungssoftware kommt der zu durchaus brauchbare Rioport-Audio-Manager 2.0 (siehe Seite 258) zum Einsatz.

PC PLAYER WERTUNG – DIAMOND RIO 500, ca. 560 Mark

Pro:
- Ultraschneller Transfer dank USB
- Sehr kompakt und leicht
- Gute Bedienung

Contra:
- Mäßiger Klang

Ausstattung	90
Bedienung	90
Klang	60
GESAMTURTEIL	85

Grundig MPAXX



Recht unhandlich wirkt der Player von Grundig. Die Größe rührt vor allem daher, dass gleich zwei Mignon-Zellen im Gerät für Strom sorgen. Allerdings sind die beiden Batterien in Serie geschaltet, was nur die Spannung, nicht aber die Kapazität (Laufzeit) erhöht. Immerhin bietet der MPAXX einen Anschluss für ein Netzgerät, das aber nicht im Lieferumfang enthalten ist.

Die Bedienung ist nicht ganz einfach. Zwar erscheint im Display ein Menü, dessen Punkte sich mit allen Tasten bedienen lassen, die Beschriftungskürzel der Menüpunkte muss man jedoch zunächst einmal auswendig lernen. Recht praktisch gelöst ist die Unterbringung der Speicherkarten hinter einem leicht zu bedienenden transparenten Schieber.

Der Grundig-Player bietet standardmäßig nur eine serielle Schnittstelle für den Daten-Transfer. 53 Minuten und 40 Sekunden dauerte es, bis die 32 MByte auf der Speicherkarte gefüllt waren. Klanglich weiß der Player jedoch voll zu überzeugen. Schon mit dem mitgelieferten Kopfhörer klingt das Gerät besser als die Konkurrenz. An den HiFi-Verstärker angeschlossen, produzierte es einen sauberen, transparenten Klang .

PC PLAYER WERTUNG – GRUNDIG MPAXX, ca. 400 Mark

Pro:
- Sehr guter Klang
- Netzteil-Anschluss

Contra:
- Recht groß
- Langsame PC-Schnittstelle

Ausstattung	60
Bedienung	60
Klang	90
GESAMTURTEIL	75

Hexaglot DAP 64



Im kleinen Schwarzen kommt Hexaglots zweites Eisen im Feuer daher. Der DAP entspricht in den Ausmaßen dem Rio 500, ist aber noch leichter. Leider ist das Gehäuse etwas scharfkantig geraten. Der DAP 64 bietet – der Name kündigt es schon an – 64 MByte internen Speicher, aber – böse Überraschung – keinen Erweiterungsport.
Das futuristische Design der Bedienelemente zeigt in der Praxis auch seine Tücken: Vor allem Play/Stopp- und die Mode-Taste sind so stark im Gehäuse versenkt, dass man mit etwas größeren Fingern entweder sehr fest drücken oder den Fingernagel benutzen muss. Leider sind etliche Funktionen auf dem großen und informativen LCD-Display mit kryptischen Kürzeln nur recht umständlich zu erreichen (Klangregelung) oder fehlen gar völlig (Vor- und Zurückspulen innerhalb eines Titels). Der MP3-Transfer geht äußerst schnell über die Bühne: Nach nur drei Minuten und 36 Sekunden waren 32 MByte übertragen.

Klanglich spielt der DAP 64 in der Spitzenklasse mit, reicht aber nicht ganz an den Mplayer 3 (oder Grundig MPAXX) heran. Gut ist die 20-stufige Bass- Höhenregelung.

PC PLAYER WERTUNG – HEXAGLOT DAP 64, ca. 500 Mark

Pro:
- Guter Klang
- Sehr schneller Datentransfer

Contra:
- Keine Speichererweiterungen
- Ergonomische Mängel

Ausstattung	70
Bedienung	50
Klang	80
GESAMTURTEIL	70

Hexaglot Mplayer 3



Nicht nur das Gehäuse des Mplayer 3 gleicht dem des Grundig MPAXX wie ein Ei dem anderen, sowohl Inne-reien als auch Software sind völlig identisch. Zwei gar nicht so kleine Unterschiede finden Sie jedoch. Erstens: Dem Hexaglot-Player fehlen auf dem schwarzen Gehäuse die Klartext-Beschriftungen für die Bedienelemente.Hier dürfen Sie anfangs auch noch raten, welche Tasten das Menü aufrufen oder den Player ausschalten. Zweitens: Im Gegensatz zum Grundig-Player verteilen sich die 32 MByte Speicher beim Mplayer 3 auf zwei 16er- Karten, was zwei Nachteile mit sich bringt. Zum einen ist eine Speicher-Erweiterung im eigentlichen Sinne nicht möglich, sondern nur ein Kartenaustausch. Zum anderen – und das ist ärgerlich – kann die Transfer-Software namens LED nur eine Karte ansprechen – sehr unpraktisch. Ansonsten aber glänzt der Hexaglot-Player klanglich erwartungsgemäß genauso wie sein Zwillingsbruder von Grundig.

PC PLAYER WERTUNG – HEXAGLOT MPLAYER 3, ca. 380 Mark

Pro:
- Sehr guter Klang
- Netzteil-Anschluss

Contra:
- Umständliches Karten-Handling
- Langsame Schnittstelle

Ausstattung	60
Bedienung	50
Klang	90
GESAMTURTEIL	**65**

LG Electronics MF-PD 330



Als erstes fallen nach dem Auspacken des MF-PD 330 von LG (vormals Goldstar) das zwar ultraleichte und kompakte, aber auch etwas klapprig wirkende Gehäuse sowie eine separate Fernbedienung zum Anklemmen auf. Leider ist das Display der Fernbedienung sehr klein ausgefallen. Überhaupt sind alle Bedienelemente (und Knöpfe gibt es wahrlich viel) sehr fummelig geraten. Die Beschriftung der Bedienelemente auf der Rückseite(!) der Fernbedienung ist dabei wenig hilfreich. Die Speicherkapazität beträgt 32 MByte, leider auf zwei Karten mit je 16 MByte aufgeteilt. So fallen beim Zukauf einer weiteren Karte mindestens 16 MByte weg. Überhaupt trennt der Player in allen Funktionen beide Karten-Slots konsequent. Ein durchgängiges Abspielen der Songs auf beiden Karten ist nicht möglich.

Für die Verbindung zum PC sorgt eine Parallelschnittstelle. Die 32 MByte Test-MP3s waren in gut elf Minuten im Player, allerdings auf zweimal, da die beiden Karten getrennt beschickt werden müssen. Die Software ist dem Windows-Explorer nachempfunden und völlig intuitiv bedienbar.

Klanglich rangiert der LG-Player knapp im oberen Mittelfeld, kann aber an die Modelle von Grundig und Hexaglot nicht heranreichen.

PC PLAYER WERTUNG – LG ELECTRONICS MF-PD 330, ca. 350 Mark

Pro:
- Leicht und kompakt
- Ordentlicher Klang

Contra:
- Bedienung umständlich
- Kartenslots völlig getrennt

Ausstattung	60
Bedienung	50
Klang	70
GESAMTURTEIL	**60**

Schneider MP Man F20



Beim Player von Schneider fällt zunächst das kompakt-flache silberne Gehäuse ins Auge, das kaum größer als eine Zigarettenschachtel ist. Es wirkt trotz Kunststoff stabil und sauber verarbeitet. Leider sind die Tasten von etwas größeren Händen nicht ganz zielsicher zu bedienen. Auch das Display ist definitiv zu klein und zeigt nur Tracknummern mit Spielzeiten an, keine Dateinamen oder ID3-Tags. Überhaupt bietet der MP Man lediglich die Bedienelemente, Funktionen und Anzeigen eines portablen CD-Players – nicht mehr und nicht weniger.

Die Verbindung zum PC erfolgt per paralleler Schnittstelle. In knapp fünf Minuten sind 32 MByte MP3-Files übertragen. Das entspricht dem internen Speicherausbau des Gerätes. Für zusätzliche Erweiterungsmöglichkeiten wird ein Karten-Slot angeboten.

Klanglich hinterlässt der MP Man einen zwiespältigen Eindruck. Der mitgelieferte Kopfhörer ist definitiv kein Highlight. An der HiFi-Anlage überrascht der Player durch sehr kräftige Bässe und akzentuierte (bis fast schrille) Höhen. Nach HiFi-Maßstäben ist die Frequenzkurve extrem übertrieben (viel zu viel Bass und Höhen), Disco-Besucher und Pop/Rock-Fans mögen aber gerade diesen Sound zu schätzen wissen.

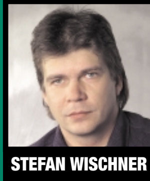
PC PLAYER WERTUNG – SCHNEIDER MP MAN F20, ca. 400 Mark

Pro:
- Klein und kompakt
- Sehr schneller Datentransfer

Contra:
- »Krachiger«, aber unausgewogener Klang

Ausstattung	70
Bedienung	60
Klang	70
GESAMTURTEIL	**70**

Wischners Resümee



Die Entscheidung für den richtigen portablen MP3-Player hängt – wie so oft – von persönlichen Präferenzen und dem Einsatzgebiet ab. Ist sauberer Klang oberstes Gebot, vor allem beim Anschluss an Autoradio oder Stereoanlage, liegen der Grundig MPAXX und der baugleiche Hexaglot Mplayer 3 vorne. Aber die Download-Zeiten über die serielle Schnittstelle nerven doch ungemein. Den richtigen Disco-Bums bringt Schneiders MP Man. Geht's in erster Linie um portablen Musikspaß, hört man die Unterschiede aber wegen der Micker-Kopfhörer eh nicht mehr. Und in punkto Transfer-Zeiten, Speicherkapazität und Komfort heißt mein Spitzenplayer definitiv Rio 500. Angesichts der (noch?) horrenden Preise für Speicher-Erweiterungen/Flash Cards und der relativ geringen Grundkapazität aller MP3-Player sehe ich allerdings noch keine ernst zu nehmende Konkurrenz für Kassetten- oder CD-Walkman, zumindest welche mit ordentlichem Anti-Jaul-Mechanismus oder Erschütterungsausgleich. Aber ich mache mir ja auch nichts aus Jogging.

Alle MP3-Player auf einen Blick

Hersteller	Diamond (PC PLAYER TEST-SIEGER)	LG Electronics	Hexaglot	Schneider	Hexaglot	Grundig
Modell	Rio 500	MF-PD 330	DAP 64	MP Man F20	Mplayer 3	MPAXX
Preis DM	560	350	500	400	380	400
Speicher MByte	64	32	64	32	32	32
Flashcard-Slots	1	2	0	1	2	2
Davon frei	1	0	–	1	0	1
Schnittstelle	USB	Parallel	Seriell	Parallel	Seriell	Parallel
Transferzeit 30 MByte Min:Sek	1:30	11:20	53:40	4:50	53:30	3:36
Besonderheiten/ Zubehör	Gürteltasche, beleuchtetes Display	Fernbedienung, Gürteltasche	Gürteltasche	–	Baugleich Grundig MPAXX	Anschluss f. Netzgerät
Ausstattung	90	60	70	70	60	60
Bedienung	90	60	50	60	50	50
Klang	60	90	80	70	90	70
Gesamtwertung	85	75	70	70	65	60



MP3-Futter in Eigenproduktion

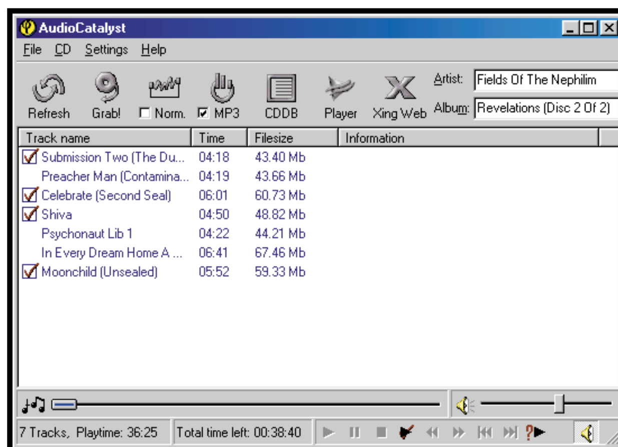
Was nützt ein portabler MP3-Player ohne Futter? Hier erfahren Sie, wie Sie vorhandene Audio-CDs schnell und problemlos in MP3-Files für den Portablen (oder zum Abspielen auf dem PC) umwandeln.

Das Internet ist als Bezugsquelle für – zumeist ohnehin illegale, weil lizenzrechtlich geschützte – MP3-Songs auf die Dauer nicht befriedigend.

Jedenfalls dann nicht, wenn es etwa darum geht, mehrere Stunden an MP3-Musik für den portablen Player (Vergleichstest in dieser Ausgabe, ab Seite 254) zusammenzustellen. Und alles, was Sie ohnehin schon in Ihrer CD-Sammlung haben, wollen Sie mit Sicherheit auch nicht mühsam suchen und downloaden.

Muss auch gar nicht sein, denn es gibt eine ganze Reihe guter Programme, mit denen Sie Audio-Tracks von CDs direkt in das MP3-Format umwandeln können. Die aktuelle Software ist beim Auslesen und Kodieren so schnell, dass der Vorgang kaum länger dauert, als das reine Abspielen einer CD oder eines Songs. Der Zeitaufwand ist also vergleichbar mit dem Aufzeichnen auf Kassette oder Mini-Disc.

Kostenlos ist zwar nur eines der hier vorgestellten Programme, allerdings gibt es von den anderen beiden eine Shareware-beziehungsweise Demo-Version mit denen sich auf Anhieb auch schon eine Menge anfangen lässt. Welches der drei Tools Sie einsetzen, hängt von Ihrem persönlichen Geschmack ab. Das Freeware-Programm »Rioport-Audio-Manager« bietet die wenigsten Möglichkeiten zum Feintuning und lässt sich beim Erzeugen von MP3-Dateien am meisten Zeit, kann aber dafür direkt mit den Rio-Playern kommunizieren und bietet eine einfache Song-Datenbank. Der »Xing Audiocatalyst« (bereits in PC Player 5/99 kurz vorgestellt) und »Easy CD-DA Extractor« sind in der registrierten Version in punkto Funktionsumfang und Bedienung vergleichbar, unterscheiden sich aber massiv in den Einschränkungen bei der Shareware- beziehungsweise Demo-Version.



Die Demo-Version von Xings Audioatalyst gewährt nur Zugriff auf die Hälfte aller Titel einer CD, wählt diese bei jedem Programmstart aber neuerlich per Zufall aus.

Xing Audiocatalyst 2.01

Der MPEG-Spezialist Xing bietet mit dem Programm Audiocatalyst eine sehr gute Kombination aus CD-Grabber und MP3-Encoder, erlaubt also das Umwandeln von Audiotracks direkt von CD in eine MP3-Datei in einem Rutsch. Der eingebaute MP3-Encoder kommt von Xing selbst und gilt als einer der schnellsten auf dem Markt.

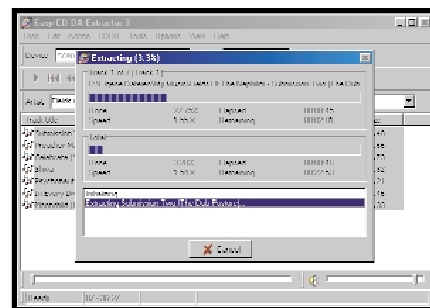
Die Demo-Version unterliegt drei Einschränkungen:

1. Es lassen sich keine WAV-Dateien in MP3-Files umwandeln. Dienen als Quelle Audio-CDs, ist diese Einschränkung unerheblich.
2. Die Kompressionsrate (Datenrate) der erzeugten MP3-Files ist auf 128 Kbit/s beschränkt. Das ist aber ohnehin der gebräuchlichste Wert für Musik.
3. Der größte Haken: Nur die Hälfte aller Titel einer CD lassen sich in einer Sitzung umwandeln. Welche Spuren das sind, bestimmt das Programm bei jedem Start neu. Durch wiederholtes Aufrufen erreichen Sie also schon einen bestimmten Titel. Das Umwandeln ganzer CDs in einem Aufwasch erfordert jedoch die Vollversion.

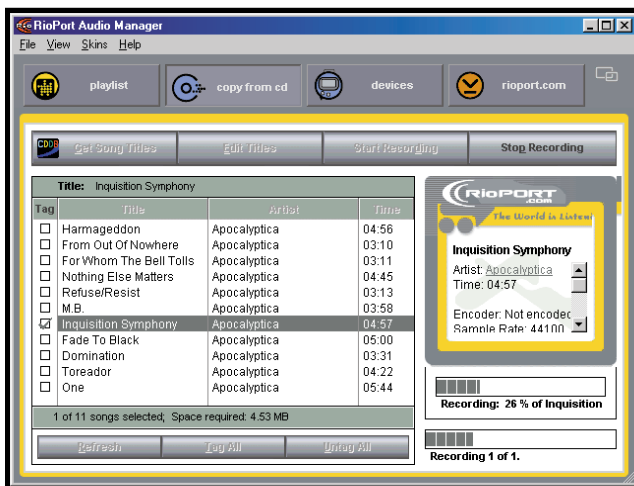
Sie können das Programm jederzeit online registrieren lassen (allerdings nur per Kreditkarte) und zwar unter www.xingtech.com. Audiocatalyst kostet etwa 30 Dollar, also rund 55 Mark.

Die Installation ist simpel und läuft nach Aufruf des sich selbst entpackenden Archivs ACW201TA.EXE weitgehend automatisch ab. Die einzig wichtige Frage während der Installation ist die nach den zu installierenden Modulen. Das Programm enthält nämlich auch den hauseigenen MP3-Player, den Sie nur zu installieren brauchen, wenn Sie nicht schon ein anderes Programm, etwa Winamp, einsetzen.

Beim Start klärt das Programm in einer Dialogbox darüber auf, dass nur die Hälfte aller Titel zur Konvertierung freigegeben sind. Wenn Sie mehrere CD-Laufwerke einsetzen, müssen Sie das richtige unter Umständen noch über »Settings« – »General« auswählen. Hier können Sie auch den Zielordner und die Konventionen für die Namensvergabe festlegen. Dies ist vor allem dann sinnvoll, wenn Sie vor dem Konvertieren mit dem CDDB-Button die korrekten Titelbezeichnungen aus dem Internet geholt haben. Die zu konvertierenden Titel wählen Sie über das Häkchen links neben den Track-Eintragen aus. Die Umwandlung beginnt mit einem Klick auf »Grab!«.



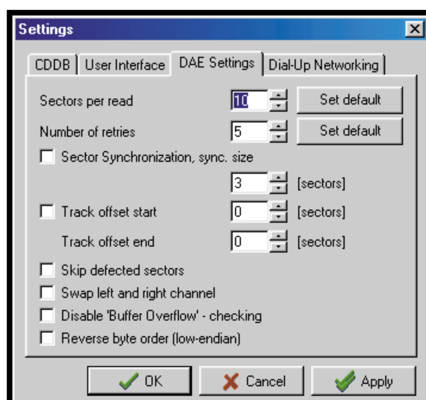
Nicht ganz so schnell wie das Xing-Programm legt der CD-DA Extractor beim Umwandeln dennoch ein ordentliches Tempo vor (hier: 1,5-fach). Außerdem erlaubt auch die Demo-Version (30 Tage lang) das Konvertieren ganzer Alben.



Rioport lässt sich beim Umwandeln zwar deutlich mehr Zeit, kostet aber dafür nichts, bietet eine integrierte Musik-Datenbank und kann mit Diamonds portablen MP3-Playern direkt kommunizieren.

Poikosoft Easy CD-DA Extractor 3.6

Ein dem Xing Audiocatalyst sehr ähnlich konzipiertes und mindestens ebenso gutes Programm zum Umwandeln von Audio-CD-Titel ins MP3-Format ist der Easy CD DA Extractor von Poikosoft. Trotz der Namensverwandtschaft hat das Tool nichts mit der entsprechenden CD-Brenner-Software-Reihe von Adaptec zu tun.



Wenn der Konvertiervorgang sofort mit einer Fehlermeldung abbricht, setzen Sie den Wert »Sectors per Read« (standardmäßig auf 16) auf 10 herunter.

Im Gegensatz zum Xing-Programm ist die Demo-Version des Easy CD DA Extractor nicht in der Funktion eingeschränkt, dafür aber in der Laufzeit. 30 Tage nach der Installation stellt das Tool seine Arbeit ein, wenn Sie es nicht zuvor registrieren lassen (www.poikosoft.com, ebenfalls etwa 30 Dollar per Scheck, Überweisung oder sofort per Kreditkarte).

Die Installation läuft vollautomatisch ab und endet mit einem Windows-Neustart. Danach findet sich das Programm im Startmenü unter Programme/Easy CD-DA Extractor. Nach dem Start meldet sich zunächst eine Dialogbox, in der Sie entweder eine Lizenznummer eintragen, ins Web zur Online-Registrierung wechseln oder durch einen Klick auf »Demo« die Trial-Version starten.

Wieder erscheint eine leere, oder bei eingelegter Audio-CD mit Einträgen gefüllte Trackliste. Die korrekten Namen tragen Sie entweder per Hand ein (Titel Markieren und m drücken) oder holen Sie aus dem Internet, indem Sie auf das Symbol mit der Weltkugel zur CDDB-Abfrage (siehe weiter hinten) klicken.

Markieren Sie den oder die gewünschten Titel und wählen dann »Action – Extract selected track(s)« oder drücken Sie S. Markieren Sie überhaupt keinen Eintrag, wird die gesamte CD ins MP3-Format umgewandelt.

Im unteren Abschnitt des folgenden Dialogs selektieren Sie einen MP3-Kodierer aus der Liste unter »Driver/Format/Sub-Format/File Format«. Hier stehen gleich mehrere verschiedene Kodier-Mechanismen zur Auswahl. Diejenigen, deren Bezeichnung mit »EXT:« beginnt, benötigen externe Programme (oder Libraries), die nicht zum Installationsumfang des Easy CD-DA Extractors gehören. Wählen Sie einfach einen der Einträge mit der Bezeichnung »MPEG-1 Layer-3« aus und zwar denjenigen, der die CPU-Klasse Ihres Rechners in Klammern dahinter trägt, also etwa »MPEG-1 Layer-3 (Pentium III optimized)«. Darunter selektieren Sie noch die gewünschte Kompressionsrate, normalerweise 128 Kbit/s. Ganz oben im Feld »Output Folder« tragen Sie einen Zielpfad ein.

Wo gibt es die Programme?

Programme	Internet-Adresse
Xing Audiocatalyst	www.xingtech.com
Poikosoft Easy CD-DA Extracor	www.poikosoft.com
Rioport Audio Manager	www.rioort.com

Darunter liegt ein Feld, in dem Sie die Regeln für die automatische Namensvergabe für die MP3-Files anhand von Variablen festlegen können. Ein Klick auf »Extract« startet den Umwandlungsprozess.

Falls das Konvertieren ungewöhnlich schnell läuft (etwa ein, zwei Sekunden) oder mit einer Fehlermeldung abbricht, versuchen Sie, die Anzahl der Sektoren pro Lesevorgang von 16 (Standardwert) auf 10 herunterzusetzen. Sie finden die zugehörige Einstellung unter »Options – DAE Settings – Sectors per read«.

Der im Easy CD DA Extractor eingebaute File-De- und Encoder erlaubt das Umwandeln von WAV- in MP3-Files oder umgekehrt (MP3 in WAV, etwa zum Brennen auf eine Audio-CD) und sogar die Änderung der Bitrate von MP3s.

Rioport Audio Manager 2.1

Der Name deutet es schon an: Der Audio Manager ist speziell – aber nicht nur – für Besitzer eines Rio-Players (300 oder 500) von Diamond ausgelegt. Neben einer Transfer-Funktion zum Überspielen von MP3-Dateien auf eben jene Player bietet das Tool aber auch die Umwandlung von Audio-CDs in MP3 und eine einfache Datenbank zur besseren Verwaltung der Song-Files. Und das beste: Das Programm ist Freeware.

Während der Installation sind drei Fragen zu beantworten. Zunächst gilt es, ein Zielverzeichnis für die zu erzeugenden MP3-Dateien zu bestimmen. Die zweite Frage bezieht sich auf die Aktivierung eines Monitor-Programms, das beim Anlegen oder Downloaden von MP3-Files gleich die Datenbank aktualisiert. Der dritte Punkt bietet die Definition des Audio-Managers als Standard-MP3-Player an. Alle Optionen lassen sich auch nachträglich ändern.

Auf die interne Datenbank bezieht sich auch der erste Bildschirm beim Start des Programms, der darauf hinweist, dass im Musikarchiv noch keinerlei Einträge vorhanden sind. Sie können gleich mit dem Konvertieren von Audio-CDs beginnen (Copy from CD) oder zunächst einmal bereits auf Ihrer Festplatte vorhandene MP3-Files in die Datenbank eintragen lassen (Search Disk for Music).

Auch im danach erscheinenden Hauptfenster mit der Datenbank-Ansicht haben Sie die Möglichkeit, die Konvertierung von CDs in MP3-Files mit dem Button »Copy from CD« zu starten. Gegebenenfalls (wenn Sie mehr als ein CD-Laufwerk haben) müssen Sie zuvor über »View –



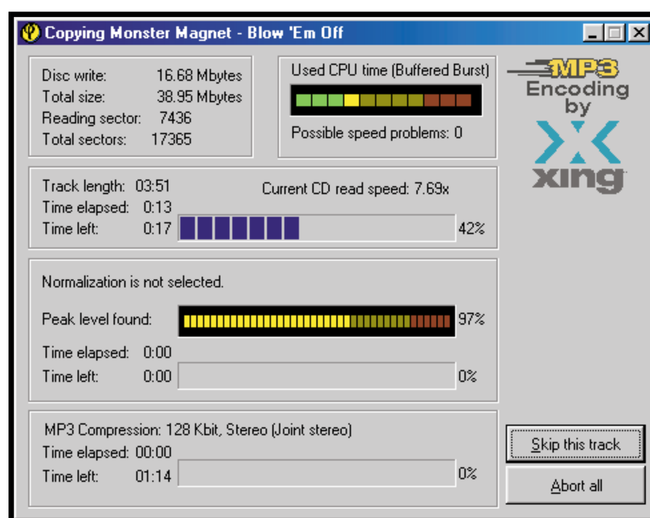
Options – Read CD« das richtige Laufwerk angegeben. Haben Sie eine noch nicht bekannte Audio-CD eingelegt, erscheint automatisch das Angebot, im Internet per CDDB-Abfrage nach den korrekten Titelbezeichnungen zu suchen. Die nicht zu konvertierenden Spuren müssen Sie mit dem Häkchen links neben dem Eintrag abwählen (geht auch per Doppelklick auf den Titel). Standardmäßig sind nämlich alle Tracks selektiert. Unter »View – Options – Storage« können Sie übrigens die Namenskonventionen für die MP3-Files festlegen oder auch das bei der Installation angegebene Zielverzeichnis ändern.

Die Bit-Rate stellen Sie im gleichen Dialog auf der Registerkarte »Read CD« ein. Als Standard sind aber schon sinnvolle 128 Kbit/s voreingestellt. Besonders praktisch: Unterhalb der Titelliste zeigt das Programm den Speicherplatzbedarf (auf der Platte und natürlich auch im portablen Player) der gewählten Songs an, und zwar gleich im MP3-Format. Den Umwandlungsprozess leiten Sie dann direkt mit einem Klick auf »Start Recording« ein.

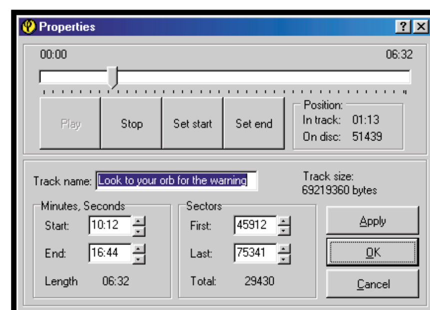
CDDB, die Titel-Datenbank im Internet

Eines der großen Probleme beim Umwandeln von Audio-Spuren in MP3s (oder WAV-Dateien) ist die Vergabe der Dateinamen. Die Songtitel lassen sich nämlich von herkömmlichen CDs nicht auslesen, so dass alle hier vorgestellten Programme Bezeichnungen nach dem Muster »TRACKnn« als Namen verwenden. Das ist natürlich für die spätere Identifikation wenig hilfreich und führt bei mehreren CDs auch zu Namensdopplern. Die Möglichkeit, den korrekten Songtitel vor dem Umwandeln per Hand einzutragen, schafft Abhilfe, ist aber umständlich. Die ideale Lösung setzt lediglich einen Internet-Zugang voraus, denn es gibt im Netz eine Datenbank (mit Kopien auf diversen Servern), die rund eine halbe Million Songtitel enthält und CDs anhand einer Prüfsumme aus Titelanzahl, Einzel- und Gesamt-Laufzeiten einwandfrei identifizieren kann. Sie legen also nur eine CD ins Laufwerk, bauen eine Internet-Verbindung auf, starten die CDDB-Funktion des jeweiligen Programms und nach wenigen Sekunden sind die korrekten Songtitel, samt der Bezeichnung für das Album, eingetragen und werden bei entsprechender Einstellung auch gleich als Dateinamen verwendet. Der gesamte Vorgang lässt sich auch derart automatisieren, dass Verbindungsaufbau, Abfrage und Trennen der Verbindung bei jeder unbekannten CD selbsttätig erfolgen. Das Ganze ist – von den reinen Verbindungsgebühren abgesehen – völlig kostenlos. Die derart ermittelten Daten werden gleich in eine lokale Datenbank (der Datei CDPLAYER.INI) eingetragen. So muss beim späteren Einlegen derselben CD gar keine Internet-Verbindung mehr aufgebaut werden.

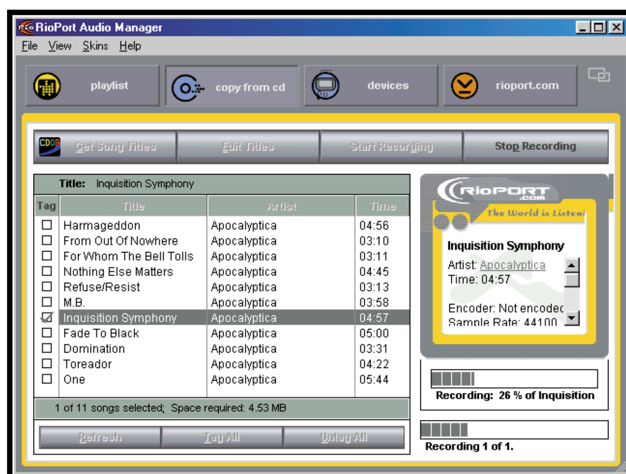
Übrigens: Die CDDB-Datenbank lässt sich auch als Songarchiv einfach per Webbrowser unter www.cddb.com abfragen. Sinnvoll beispielsweise, wenn Sie einen bestimmten Titel suchen und den Interpreten oder das Album nicht kennen.



Vor allem beim zuerst erfolgenden digitalen Auslesen von der CD ist die CPU-Belastungsanzeige rechts oben von Bedeutung. Gerät Sie in den roten Bereich oder zeigt »Possible speed problems« einen anderen Wert als Null, sind wahrscheinlich Aussetzer in der erzeugten Datei.



Ein Doppelklick auf einen Track bringt Sie zum internen CD-Player, wo Sie auch Start- und Endzeiten verändern (nur einen Ausschnitt kodieren) und den Titel eintragen können, falls nicht per CDDB oder in der Listenansicht erfolgt.



Der Rioport Audio Manager bietet bei ihm unbekannten CDs von sich aus an, die Titelbezeichnungen aus der CDDB-Datenbank im Internet zu holen.

Die Tempo-Frage

Das Tempo, mit dem die vorgestellten Programme MP3-Dateien aus Audio-Spuren erzeugen, hängt von drei Faktoren ab und setzt sich eigentlich aus der Dauer zweier getrennter Prozesse zusammen. Zuerst kommt das digitale Auslesen der CD-Spuren (über die Datenleitung des Laufwerks, nicht über Audiokabel und Soundkarte). Wie schnell das geht, hängt einzig und allein von den diesbezüglichen Spezial-Fähigkeiten des verwendeten CD-Laufwerks ab.

Das Auslesetempo für Audiospuren hat auch nichts mit der maximalen Datenrate des Laufwerks zu tun (also etwa 32fach oder 40fach) und liegt bei modernen Laufwerken zwischen 5fach und 10fach. Sollen keine WAV-, sondern MP3-Dateien erzeugt werden, ist das Tempo dieses Prozesses auch gar nicht so relevant, denn die zweite Aktion, das Kodieren der MP3-Files, dauert um ein Vielfaches länger. Und wie schnell das geht, hängt zum einen vom verwendeten Encoder (Xing ist unter den hier vorgestellten der schnellste), zum anderen auch vom verwendeten Rechner (CPU-Power ist gefragt) ab. Aber eigentlich geht es beim einmaligen Umwandeln von CDs gar nicht so sehr um Minuten, oder?

(Stefan Wischner/jr)



Die größte Jukebox der Welt

Die ergiebigste Quelle für Musik im MP3-Format ist natürlich das Internet, das alleine für die Verbreitung, aber auch für den anrüchigen Touch dieses Formats gesorgt hat.

Wenn heute in den Medien von MP3 die Rede ist, fällt zugleich natürlich das Wort »Internet«, unmittelbar darauf aber fast immer auch Begriffe wie »illegal«, »Piraterie«, »kriminell«.

Klar – die Kompaktheit von MP3-Dateien und die einfache Möglichkeit der Umwandlung normaler Audio-CD-Titel in MP3-Files (siehe Seite 258) hat zu illegalen Angeboten in Form großer Musiksammlungen mit (zumeist) freiem Download geführt. Illegal insofern, als das deutsche Urheberrechtsgesetz (und auch entsprechende Gesetze anderer Länder) es verbietet, entsprechen geschützte (lizenzpflichtige) Musik auch nur ohne Abgabe entsprechender Gebühren öffentlich aufzuführen – geschweige denn, Kopien unter das Volk zu bringen. Nicht nur das Anbieten zum Download ist strafbar, auch das Herunterladen offensichtlich lizenzrechtlich geschützter Musik ist per Gesetz verboten. Allerdings: Zum einen hängt nach hier zu Lande aktuellem Recht alles am Wörtchen »offensichtlich« und zum anderen ist noch kein Fall bekannt, in dem ein Anwender gerichtlich belangt wurde, der sich MP3-Files aus dem Netz besorgt hat.

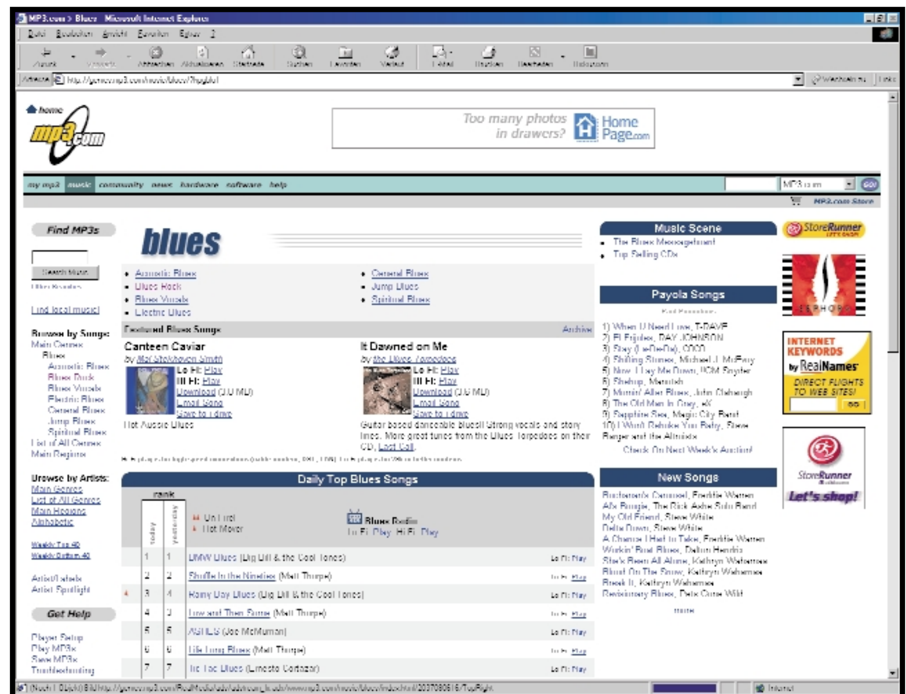
Diese Subkultur, die sich in den dunkleren Ecken des Netzes findet, war mit Sicherheit der Katalysator des MP3-Siegeszugs. Aber es gibt eine juristisch einwandfreie und sicher noch viel interessantere Seite der MP3-Kultur: Tausende von Musikern und Bands, die über (noch) keinen Plattenvertrag verfügen, stellen zumindest Auszüge ihrer Werke im Internet zum freien und völlig legalen Download zur Verfügung. Als zentrale Plattform hat sich die Site www.mp3.com entwickelt, wo Sie Musik wirklich aller Stilrichtungen Probehören und komplette Songs downloaden können.

Andere, ähnlich orientierte Adressen sind beispielsweise www.ubl.com, www.emusic.com, www.mp3now.com, www.audiogalaxy.com oder www.listen.com.

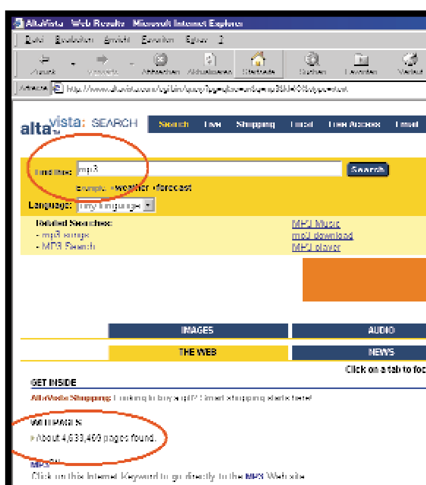
Eine zumeist mehr als abendfüllende Aufgabe ist die Internetsuche nach einem bestimmten Titel im MP3-Format. Seit einigen Monaten hat das Kürzel »MP3« übrigens den Spitzenplatz aller Suchworte bei den großen Suchmaschinen eingenommen. Dieser Begriff allein ist natürlich als Filter sinnlos, Altavista etwa liefert nicht weniger als 4,6 Millionen Treffer. Die Suchen ist übrigens erlaubt, nur der Download nicht. Diese juristische Spitzfindigkeit ausnutzend, verstecken sich recht brauchbare, auf MP3-Musik spezialisierte Suchmaschinen nicht selten hinter ständig wechselnden Insider-Adressen.

Sogar große Suchmaschinen bieten zunehmend eine MP3-Spezialsuche an, wohl wissend, dass die Suchergebnisse in den meisten Fällen auf illegale Seiten führen. Allerdings sorgt der natürliche Bewegungsdrang der Betreiber solcher Seiten dazu, dass die meisten der indizierten Adressen schon nach wenigen Tagen oder gar Stunden nicht mehr existieren, die entsprechenden Links sind »tot«.

Recht gute MP3-Suchmaschinen finden sich unter www.lycos.com (den Link »MP3« auf der Startseite wählen), search.mp3.de, www.palavista.com, www.scour.net oder www.musicseek.net. **(Stefan Wischner/jr)**



Völlig legal: Eine der größten Sammlungen wirklich frei kopierbarer Musik in fast absolut professioneller Qualität und säuberlich nach Genres sortiert findet sich unter www.mp3.com.



Völlig sinnlos: Der schlichte Suchbegriff »MP3« fördert beispielsweise bei Altavista mehr als 4,6 Millionen Adressen zu Tage.


Bombenstimmung: LAN-Partys mit über 100 Teilnehmern

Einstöpseln und loslegen.

Netzwerk-Partys sprießen zur Zeit wie Pilze aus dem Boden. So rüsten Sie Ihren Computer entsprechend auf und können dann ein Wörtchen mitreden.

Solo-Spiele verwandeln sich – sind sie erst einmal durchgespielt – schnell zur Regal-Dekoration. Da sind Online-Spiele natürlich viel interessanter, weil Sie mit oder gegen gleichgesinnte Mitmenschen antreten.

Das Hauptproblem bei Online-Titeln ist aber, dass Sie meist nicht sehen, gegen wen Sie eigentlich spielen. Ein richtiger Kontakt wird erst aufgebaut, wenn Sie Ihre Gegner auch einmal in der Realität treffen. Und genau da setzen die Netzwerkspiele an. Welche Unterschiede es bei Netzwerk-Komponenten gibt und wie Sie ein solches Netz aufbauen,lesen Sie auf den folgenden Seiten.

»Solo-Spiele sind out – es leben die LAN-Partys.«

Unterschiede

Damit Ihr Computer sich überhaupt erst in ein Netzwerk einklinken kann und Sie anschließend gemeinsam in der Lage sind, Spiele zu zocken, ist eine Netzwerkkarte erforderlich. Hier gibt es zunächst zwei unterschiedliche Modelle. Die erste Variante besteht aus einer »10 MBit/s«-Karte (ca. 40-70 Mark), die entweder einen »BNC«- oder einen »RJ-45«- und »BNC«-Anschluss besitzt. Meistens wird die Variante mit einem BNC-Anschluss an der Kartenrükkseite verkauft. Das notwendige Kabel zum Anschluss an einen anderen PC mit BNC-Port wird als »Koaxial-Kabel« bezeichnet.

Stand der Dinge ist momentan eine 100 MBit/s-Karte (circa 70 bis 130 Mark), die keinen rundlichen BNC-Port, sondern einen eckigen RJ-45 Anschluss besitzt. Arg viel teurer sind solche Karten nicht als die »langsameren« 10 MBit/s-Modelle – und sie haben zudem einen entscheidenden Vorteil: Eine 100 Mbit/s-Karte ist nämlich auf Grund ihres RJ-45-Ports an einen so genannten Hub oder Switch anschließbar. Letztere sind die Sammelstellen auf Netzwerk-Partys, an die Sie Ihren Rechner mit einem Kabel anschließen. Das dafür notwendige Kabel wird als »Twisted-Pair-Kabel« bezeichnet. Diese unterscheiden sich in »S/STP«- und »S/UTP«-Kabel. S/UTP-Strippen sind nicht nur günstiger als die S/STP-Kabel, sie lassen sich auch leichter biegen und eignen sich besser für den Transport.

»100 MBits/s statt 10 MBits/s.«

Internet-Adressen

www.lanparty.de
www.lanparty.com
www.darkbreed.net
www.gxp.de

Was ist besser?

Solange Sie ein kleines, privates Netzwerk einrichten, sind Karten mit 10 MBit/s vollkommen ausreichend. Die physische Verbindung erfolgt dann über das Koaxial-Kabel, das an einen BNC-Stecker eingestöpselt wird, der an der Rückseite der Grafikkarte hängt.

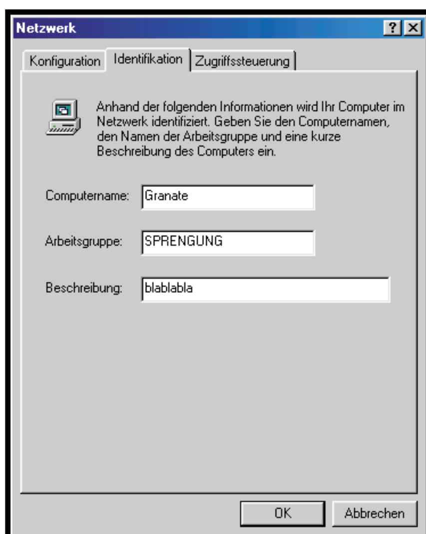
An jedem Kabelende sitzt ein Computer, an dessen BNC-Stecker noch zusätzlich ein so genannter »Terminator« angebracht ist, der das Netzwerk abschließt. Um Spiele zu spielen genügen 10 MBit/s – mit einer 100 MBit/s-Karte werden Sie keinen Unterschied feststellen.

Der Standard

Brauchbar werden 100 MBit/s-Modelle erst, wenn größere Daten in möglichst kurzer Zeit über das Netzwerk geschaufelt werden sollen. Auf einer Netzwerk-Party werden Sie mit einer 10 MBit/s-Karte und BNC-Anschluss allerdings schnell wieder nach Hause geschickt. Und zwar aus folgendem Grund: BNC-Karten mit ihrem Koaxial-Kabel bilden ein Ethernet, das jedes Mal stillsteht, wenn sich ein Spieler ein- oder ausklinkt. Dem 100 MBit/s-Netz liegt eine ganz andere und bessere Topologie zu Grunde. Hier stöpselt sich nämlich jeder Teilnehmer in ein zentrales Gerät, den so genannten »Hub«



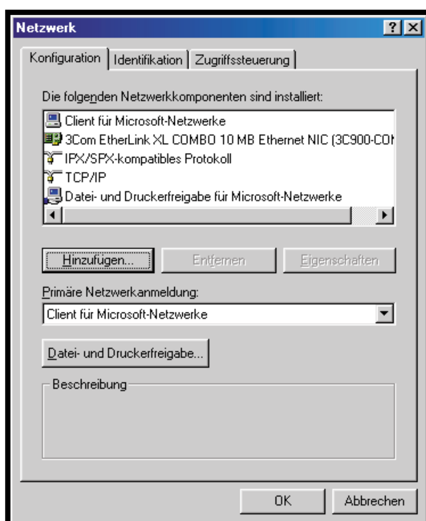
Der Switch hat dieselbe Funktion wie ein Hub (zentrale Anschlußstelle im Netzwerk) Bei hohem Datenverkehr arbeitet er effizienter als ein HUB.



Die Arbeitsgruppe sollte auf allen Computern im Netz dieselbe sein, bevor Sie spielen oder Daten kopieren.

oder »Switch«. Andere Party-Gäste werden von Ihrer Einstöpselung nicht betroffen und ein Spiel liegt nicht solange lahm, bis das Netzwerk wieder steht. Das ist der Hauptgrund, weshalb Party-Veranstalter mittlerweile nur noch mit dieser Netz-Topologie arbeiten

Auch bei den Hubs und Switches gibt es Unterschiede. Lange Zeit dominierte der Hub als zentrale Sammelstelle auf Partys. Doch mittlerweile wurde er von den Switches etwas aus dem Rampenlicht verdrängt. Ein Switch hat nämlich den großen Vorteil, dass er bei der Übertragung von vielen Daten nicht in die Knie gezwungen wird und ein eventuell parallel ablaufendes Spiel zum »laggen« (ruckeln) bringt. Nehmen wir an, mehrere Leute kopieren haufenweise Megabytes von einem auf den anderen Rechner. Bei einem Hub wären die Teilnehmer unfreiwillig von der Kopieraktion betroffen.

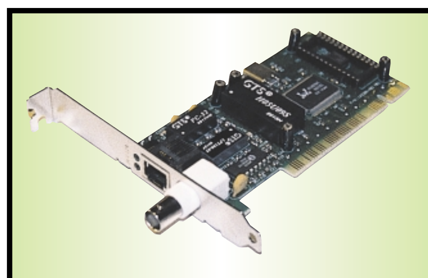


So sieht ein für Netzwerk-Spiele perfekt konfiguriertes System aus. Alle wichtigen Protokolle sind vorhanden.

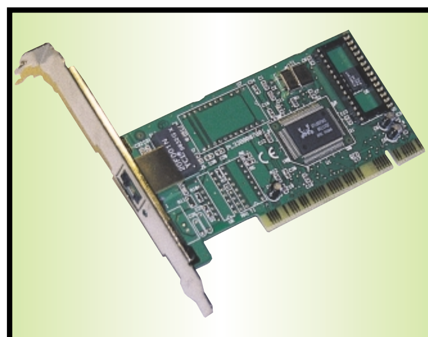
Nicht so beim Switch – dieser stellt zwischen den beiden Daten-austauschenden Rechnern eine Direktverbindung her. Somit sinkt die Leistung bei den restlichen Spielern nicht in den Keller. Ein Switch lohnt sich also dann, wenn im Netzwerk gleichzeitig viel kopiert und gespielt wird – gang und gäbe auf einer größeren Netzwerkparty.

Schritt 1: Der Einbau

Zunächst einmal bauen Sie die frisch erworbene Netzwerkkarte in einen freien Slot ein. Dabei sollten Sie aufpassen, ob es sich um ein ISA- oder PCI-Modell handelt. PCI-Steckplätze sind meist weiß gekennzeichnet, während die ISA-Slots bräunlich sind und etwas länger erscheinen.



Diese 10 MBit-Netzwerkkarte ist eine so genannte Combo-Variante, die sowohl einen BNC- als auch einen RJ-45-Anschluss parat hält.



An Netzwerkkarten mit 100 MBit/s ist im Gegensatz zu 10 MBit/s-Karten nur noch ein RJ-45-Steckplatz angebracht.

Schritt 2: BNC-Kabelsalat

Bei Ethernet-Netzwerken müssen erst mehrere Komponenten zusammengefügt werden, bis das Netz physikalisch steht. Bei jedem Rechner muss dazu an dessen Netzwerkkarte ein BNC-Stecker angebracht sein. Dort wird anschließend das Crossover-Kabel angeschlossen. Jedes Ethernet-Netzwerk benötigt zwei Computer, die das Netz abschließen. Wenn Sie ein Netzwerk mit zwei Computern hochziehen, sind dies eben die beiden Rechner. In einem Netz mit sieben Computern gibt es ebenfalls einen ersten und letzten Computer. An diese wird auf der anderen Seite des BNC-Steckers nicht das Kabel zur



Das Koaxial-Kabel ist das typische Kabel für Netzwerke mit 10 MBit/s. Der BNC-Stecker wird an jede Netzwerkkarte angeschlossen.

nächsten Kiste fortgeführt, sondern ein Terminator (Abschlusswiderstand) aufgesetzt.

Schritt 2,5: Twisted Pair-Kabelsalat

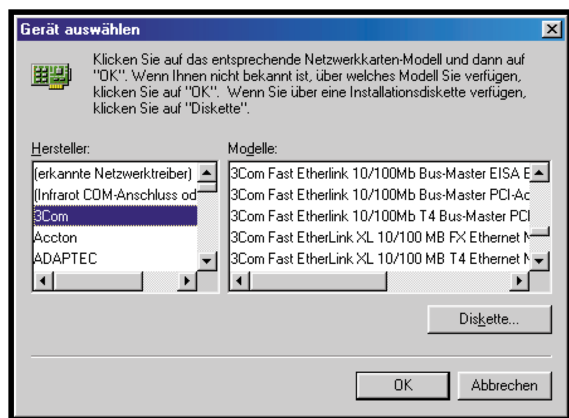
Da die Computer im Fast-Ethernet an einen Hub oder Switch angeschlossen werden, empfiehlt es sich, das Sammelgerät möglichst in der Mitte des Raumes zu positionieren. Anschließend legt jeder Teilnehmer eine Twisted-Pair-Leitung von seiner RJ-45 Buchse zum Hub/Switch. Dort lauert noch eine mögliche Fehlerquelle. An einem durchnummerierten Hub/Switch befindet sich auch ein Uplink-Port, der die Verbindung zu einem weiteren Hub/Switch ermöglicht. Dort sollten Sie Ihr Twisted-Pair-Kabel nicht einstöpseln. Außer das Gerät erlaubt es, per Schalter den Uplink-Port als normalen Andock-Port zu verwenden. Wenn Sie einen Hub/Switch vor sich haben, der den Uplink-Port explizit darstellt, dann ist kein normales Twisted-Pair,



Ein Twisted-Pair-Kabel ist die Verbindung zwischen der Netzwerkkarte und einem Hub oder Switch.



An den Mini-Hub schließen sich die Teilnehmer einer Netzwerk-Party an. Voraussetzung ist aber eine Netzwerkkarte mit RJ-45-Anschluss.



Neuere Windows-Versionen (beispielsweise 98 SE) bieten von Haus aus schon eine riesige Treibersammlung an.

→sondern ein Crossover-Kabel zum Anschluss notwendig.

Schritt 3: Treibergeschichten

Ist die Netzwerkkarte eingebaut, so schalten Sie den Rechner ein. Nun wird unter Windows eine neue Karte gefunden, die auch prompt mit Treibern gefüttert werden möchte. Dazu nehmen Sie am besten die Treiber, die Ihrer Netzwerkkarte beilagen. Besitzen Sie eine etwas ältere Karte und Windows 98 (SE), so kann es durchaus sein, dass Windows schon einen Treiber dafür bereithält.

Schritt 4: Netz-Konfiguration

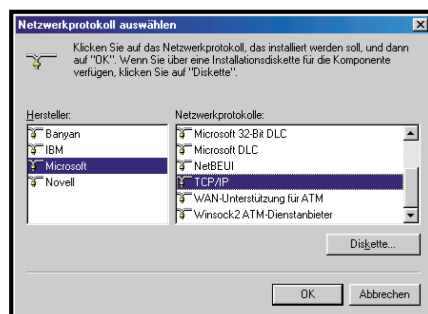
Über »Start/Einstellungen/Systemsteuerung/Netzwerk« wird nun die Netzwerk-Umgebung konfiguriert. Dort müssten bereits drei Einträge stehen – und zwar Ihre Netzwerkkarte, das TCP/IP-Protokoll und das IPX/SPX-Protokoll. Sollte eines der Protokolle fehlen, so ist es über »Hinzufügen/Protokoll/Microsoft« nachträglich installierbar.

Nach der vollständigen Protokoll-Installation werden Sie aufgefordert, Ihren Rechner neu zu starten. Danach winkt Ihnen beim Systemstart ab sofort ein Netzwerkfenster zu, das Sie mit einem Druck auf die Enter-Taste übergehen. Damit Sie mit Ihren Netzwerk-Kollegen kommunizieren können, sind noch ein paar letzte Zwischenschritte notwendig.

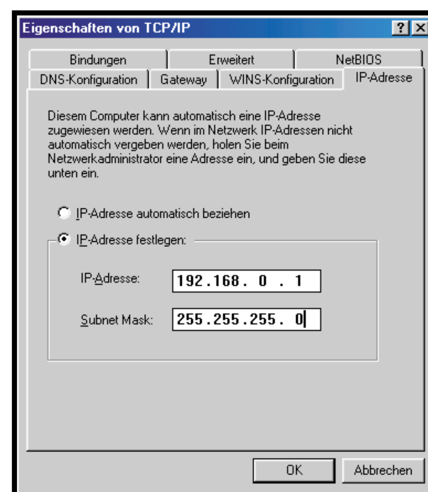
Schritt 5: Endspurt

Nun klicken Sie sich wieder bis zum Netzwerk-Fenster über »Start/Einstellungen/Systemsteuerung/Netzwerk« durch. Dort klicken Sie auf das Register »Identifikation«. In einem Spiele-Netzwerk sollte jeder Teilnehmer nach Möglichkeit denselben Namen für die Arbeitsgruppe eingetragen haben. Wenn dort jeweils etwas anderes steht, kann es passieren, dass Sie in einem Netzwerk-Spiel plötzlich keine Teilnehmer finden. Auch bei der Übertragung von Daten unter Windows empfiehlt es sich, dieselbe Arbeitsgruppe zu verwenden, da alle Teilnehmer im Explorer unter demselben Punkt aufzufinden sind. Noch viel wichtiger als die Arbeitsgruppe ist der Computername, der im Netzwerk keinesfalls doppelt auftauchen darf. Das unterste Feld mit der Bezeichnung »Beschreibung« ist hingegen unwichtig. Wenn Sie dort etwas eintragen, wird es anschließend bei einer Datei-Freigabe im Explorer angezeigt.

Manche Spiele und ältere Betriebssysteme (Windows 95a, Windows 95b) liefen erst, wenn das TCP/IP-Protokoll vorher entsprechend konfiguriert wurde. Unter Windows 98 (SE) gehören diese Probleme der Vergangenheit an. Dennoch ist es gut zu wissen, wie man solch eventuell auftauchenden Schwierigkeiten entgeht. Wenn Sie im Netzwerk-Fenster einen Rechtsklick auf das TCP/IP-Protokoll ausführen, taucht ein weiteres Fenster auf. Dort klicken Sie auf das Register mit der Bezeichnung »IP-Adresse« und anschließend auf »IP-Adresse festlegen«. Im Feld »IP-Adresse« geben Sie die Zahlen: »192.168.0.1« ein, wobei die letzte Ziffer eine Laufende ist. Das bedeutet, dass der erste Computer im Netz die Zahl Eins bekommt, der Zweite die Zahl Zwei und so weiter. Bei der »Subnet-Mask« sollte die Zahlenfolge »255.255.255.0« stehen. Diese ist bei jedem Computer dieselbe. Funktioniert ein Netzwerk-Spiel partout nicht, dann probieren Sie es mit obigem Lösungsansatz. Doch erst wenn vorher alle Stricke reißen, sei zu obiger Möglichkeit geraten. **(jr)**



Wenn nach der Installation ein paar Protokolle fehlen, so können Sie die nachträglich noch über den Button »hinzufügen« dazusetzen.



In einem Netzwerk mit alten Betriebssystemen vergeben Sie im extremsten Fall fortlaufende IP-Adressen.

Netz-Duden

BNC:
Ein rundlicher Stecker, der 10 MBit/s-Netzwerke verbindet. An ihn werden Koaxial-Kabel angeschlossen

Koaxial-Kabel:
Rundliches Kabel, das bei 10 MBit/s-BNC-Netzwerken als Verbindung herhält.

Ethernet:
Bezeichnung für Netzwerke mit maximalem Datendurchsatz von 10 MBit/s.

Fast-Ethernet:
Bezeichnung für Netzwerke mit einem maximalen Datendurchsatz von 100 MBit/s.

Hub:
Zentrale Sammelstelle für Twisted-Pair-Kabel von 100 MBit/s-Netzwerken (auch 10 MBit/s ist möglich, aber nur wenn die Karte einen RJ-45-Anschluss besitzt). Gibt es als externes Gerät oder in Form einer Steckkarte. Sinkende Leistung bei starker Belastung.

MBit/s:
Millionen Bit pro Sekunde. Gibt den maximalen Datendurchsatz in einem Netzwerk an.

S/UTP:
Twisted-Pair-Kabel, welches mit einem Kupfergeflecht abgeschirmt und leichter biegbar als ein S/STP-Kabel ist.

S/STP:
Twisted-Pair-Kabel, das mit einem Kupfergeflecht und einer Aluminiumfolie besser als ein S/STP-Kabel abgeschirmt ist. Es ist aber nicht so leicht zu biegen.

Switch:
Zentrale Sammelstelle für Twisted-Pair-Kabel von 100 MBit/s Netzwerken. Arbeitet effizienter als ein Hub, da ein großer Datenaustausch nicht die Geschwindigkeit des gesamten Netzes in die Knie zwingt.

Terminator:
Abschlusswiderstand der Ethernet-Netzwerke mit Koaxial-Kabel am ersten und letzten Computer im Netz abschließt.

Twisted-Pair-Kabel:
Sammelbezeichnung für mehrere Arten von Kupferkabeln, die 10 MBit/s- und 100 MBit/s-Netzwerke verbinden.

HOTLINES

Name der Firma	Hotline-Telefon	Sprechzeiten	Internet
3D Realms	–	–	www.3drealms.com
7th Level	siehe Infogrames	–	www.infogrames.de
Access (Links LS)	siehe Eidos	–	www.accesssoftware.com
Acclaim	01805 33 55 55	24-Std.-Service	www.acclaimnation.com
Acclaim (techn. Support)	089 32 94 06 00	Mo, Mi, Fr 14-19 Uhr	www.acclaimnation.com
Activision (Spiele)	0190 51 00 55	Mo-Fr 14-18 Uhr, Sa+So 16-18 Uhr	www.activision.com
Activision (techn. Support)	01805 22 51 55	Mo-Fr 14-18 Uhr, Sa+So 16-18 Uhr	www.activision.com
Adventuresoft	siehe Infogrames	–	www.infogrames.de
American Technos	siehe THQ	–	www.thq.de
Anco	siehe THQ	–	www.thq.de
Ascaron	05241 966 90	Mo-Fr 14-17 Uhr	www.ascaron.com
Attic Entertainment	07429 91 07 93	Mo-Fr 13-18 Uhr	www.attic.de
Aztech Systems	–	–	www.aztech.com.sg
Berkeley Systems	–	–	www.berksys.com
Blizzard	siehe Havas	–	www.blizzard.com
Blue Byte	0208 450 29 29	Mo-Do 15-19, Fr 15:30-19:30 Uhr	www.bluebyte.de
Broderbund	0180 235 45 49	Mo-Fr 9-18 Uhr	www.broderbund.com
Bullfrog	siehe Electronic Arts	–	www.bullfrog.co.uk
CDV	–	–	www.cdv.de
Codemasters	0190 90 00 45	–	www.codemasters.com
Creative Labs	069 66 98 29 00	–	www.creaf.com
Cryo (techn. Support)	05241 95 35 39	tägl. 15-20 Uhr	www.cryomaxupport.de
Cryo (Spiele-Hotline)	0190 51 00 59	–	www.cryomaxupport.de
DID	siehe Infogrames	–	www.infogrames.de
Disney Interactive	0190 51 05 50	Mo-Fr 11-19 Uhr	www.disney.de
EA Sports	siehe Electronic Arts	–	www.ea.com
Ego Soft	siehe THQ	–	www.thq.de
Eidos Interactive (techn. Support)	0180 522 31 24	Mo-Fr 11-13 und 14-18 Uhr	www.eidos.com
Electronic Arts	0190 57 23 33	Mo-Fr 9:30–17:30 Uhr	www.ea.com
Electr. Arts (Hintline, neue Spiele)	0190 78 79 06	Mo-Fr 9:30–17:30 Uhr	www.ea.com
Electr. Arts (Hintline, ält. Spiele)	0190 90 00 30	Mo-Fr 9:30–17:30 Uhr	www.ea.com
Empire	089 85 79 51 38	Mo-Do 13-20 Uhr, Fr 12-16 Uhr	www.empire-us.com
Europress	–	–	www.www.europress.co.uk
Gamebank	siehe THQ	–	www.thq.de
Gametek	–	–	www.gametek.com
Gravis	0130 81 06 54	Mo-Fr 9-16 Uhr	www.gravis.com
Gremlin	–	–	www.gremlin.co.uk
Grolier	–	–	www.gi.grolier.com
GT Interactive (Spiele)	0190 51 00 50	24-Std.-Service	www.gtinteractive.de
GT Interactive (Technik)	01805 25 43 91	Mo-So 15-20 Uhr	www.gtinteractive.com
Guillemont	–	–	www.guillemont.com
Hasbro Interactive	01805 42 72 76	Mo-Fr 14-18 Uhr	www.hasbro-interactive.de
Havas Interactive	06103 99 40 40	Mo-Fr 9-19 Uhr	www.sierra.de
Ikarion	0241 470 15 20	Mo-Fr 14-18 Uhr	www.ikarion.com
Impressions	siehe Havas	–	www.sierra.de
Infogrames	0190 51 05 50	Mo-Fr 11-19 Uhr	www.infogrames.de
Innonics	0511 33 61 37 90	Mo-Fr 15-18 Uhr	www.innonics.de/service
InterAct of Europe	04287 12 51 33	Mo-Do 8-17 Uhr Fr 8-14 Uhr	www.interact-europe.de
Interactive Entertainment	siehe THQ	–	www.thq.de
Interactive Magic	08105 22 11 26	Mo-Fr 17-20 Uhr, Sa+So 14-17 Uhr	www.imagicgames.de
Interplay	0044 1628 42 37 23	–	www.interplay.com
Jane´s Combat Simulations	siehe Electronic Arts	–	www.ea.com
JoWood	siehe Infogrames	–	www.infogrames.de
Konami	069 95 08 12 88	Mo-Fr 14-18 Uhr	www.konami.com
Living Books	0044 14 29 52 02 51 (England)	Mo-Fr 8-17 Uhr	www.livingbooks.com
Logic Factory	siehe THQ	–	www.logicfactory.com
LucasArts	siehe THQ	–	www.lucasarts.com
Magic Bytes	05241 95 33 33	Mo-Do 17-19 Uhr	www.magicbytes.com
Max Design	siehe Infogrames	–	www.infogrames.de
Maxis	siehe Electronic Arts	–	www.maxis.com
Microprose	01805 25 25 65	Mo-Fr 14-18 Uhr	www.microprose.com
Microsoft (techn. Support)	01805 67 22 55	Mo-Fr 8-18 Uhr	www.microsoft.de
Microsoft direkt	0180 525 11 99	Mo-Fr 8-18 Uhr	www.microsoft.de
Mindscape	089 14 82 74 11	Mo-Fr 14-19 Uhr	www.leaningco.com
Mission Studios	siehe THQ	–	www.thq.de
Navigo	089 32 47 31 51	Mo-Fr 9-12 Uhr	www.navigo.de
Neo	0043 16 07 40 80 (Österreich)	Mo-Fr 10-16 Uhr	www.info.co.at/neo
New World Computing	–	–	www.nwcomputing.com
Novalogic	siehe Electronic Arts	–	www.novalogic.com
Ocean	siehe Infogrames	–	www.ocean.com
Origin	siehe Electronic Arts	–	www.ea.com.origin
Paramount	–	–	www.paramount.com
PC Player (Spiele)	0190 87 32 68 11 (3,63 Mark/Minute)	Mo-So 7-24 Uhr	www.pcplayer.de
PC Player (Technik)	0190 88 24 19 34 (3,63 Mark/Minute)	Mo-So 7-24 Uhr	www.pcplayer.de
Playmates	siehe THQ	–	www.playmatestoys.com
Psygnosis	–	–	www.psygnosis.com
Sales Curve Int.	siehe THQ	–	www.softgold.com
SCI	siehe THQ	–	www.softgold.com
Sir-Tech	–	–	www.sir-tech.com
Software 2000	0190 57 20 00	Mo-Do 14-19, Fr 10-14 Uhr	www.software2000.de
Spectrum Holobyte	siehe Microprose	–	www.microprose.com
SSI (Spiele ab 7/95)	siehe Mindscape	–	www.ssionline.com
Sunflowers	siehe Infogrames	–	www.infogrames.de
T + E	siehe THQ	–	www.thq.de
Take 2 (Spiele)	0190 87 32 68 36	Mo-Fr 8-24 Uhr	www.take2.de
Take 2 (techn. Support)	01805 21 73 16	Mo-Fr 12-20 Uhr	www.take2.de
TerraTec	02157 81 79 14	Mo-Fr 13-20 Uhr	www.TerraTec.de
The Logic Factory	siehe THQ	–	www.thq.de
THQ	02131 96 51 11	Mo, Mi, Fr 15-18 Uhr	www.thq.de
THQ (techn. Support)	02131 96 51 10	Mo-Fr 9-17 Uhr	www.thq.de
Toca	siehe THQ	–	www.thq.de
Topware	0621 48 28 66 33	Mo-Fr 14-18 Uhr	www.topware.de
Ubi Soft	0211 338 00 33	Mo-Fr 9-17 Uhr	www.ubisoft.de
Viacom New Media	–	–	www.viacomnewmedia.com
Victokay	siehe THQ	–	www.thq.de
Vipcord Games	siehe THQ	–	www.thq.de
Virgin	040 89 70 33 33	24-Std.-Service	www.vie.com
Vobis	0190 78 77 76	Mo-Fr 7-22 Uhr	www.vobis.de
Westwood	siehe Electronic Arts	–	www.ea.com

Guillemot Maxi Sound Fortissimo



Das neueste Kind in Guillemots Soundkarten-Wiege ist die »Maxi Sound Fortissimo«. Sie ist in erster Linie für die PC-Spieler gedacht. In die PCI-Karten-Rückseite wurden alle wichtigen Ein- und Ausgänge reingepfriemelt. Neben zwei Lautsprecherausgängen, einem MIC- und Line-In hat löblicherweise auch ein digitaler Ausgang (S/PDIF) sein Plätzchen gefunden. Unterstützt werden beinahe alle namhaften Sound-Standards, wie »EAX«, »A3D 1.0« (nur mit zwei Boxen), »Direct Sound 3D« und das exotische »Sensaura 3D Positional Audio«.

Fazit

Die Anforderungen an die Hardware-Ausstattung werden vom Fortissimo-Board perfekt gehalten. Alle wichtigen Sound-Standards werden unterstützt. Wenn Sie keine hohen Anforderungen an das Software-Paket legen, ist die Fortissimo insbesondere wegen ihres niedrigen Preises eine brauchbare Karte. Allerdings stützt sie sich auf Standards, die sie von anderen Herstellern kopiert hat. Bleibt zu hoffen, dass die Treiber auch künftig ein Update erfahren. **(jr)**

PC PLAYER WERTUNG
GUILLEMOT MAXI SOUND FORTISSIMO
ca. 100 Mark

Pro:
- Digital-Ausgang
- Günstiger Preis

Contra:
- Kein A3D 2.0
- Wenig Software

GESAMTURTEIL 79

Interact HammerHead FX



Dank des »Hammerhead FX« fanden rüttelnde Gamepads endlich auch den Weg an den PC-Gameport. Im halbdurchsichtigen Pad von Interact steckt nämlich ein Motörchen, das den Vibrations-Effekt erzeugt. Damit die Rumpel-Wirkung einsetzt, sind aber zwei Mignonzellen notwendig. An der Oberseite sind zwei analoge Controller, ein digitales Steuerkreuz und sechs Feuerknöpfe untergebracht. Außerdem sitzt dort ein Rumble-Button, mit dem die Vibration wahlweise an- oder ausgeschaltet wird. Zusätzlich wurden noch vier programmierbare Front-Buttons in die Pad-Vorderseite eingelassen.

Fazit

Der Rumble-Effekt bringt Abwechslung ins Lager der Geschicklichkeits-Spiele. Zwar könnte die Rüttelei noch etwas stärker sein, doch Konsolen-Pads bieten meist auch keinen stärkeren Ausschlag. Beinahe sehr gut ist die Ergonomie.

Die sechs Feuerknöpfe liegen zwar arg eng beieinander und sind etwas zu klein ausgefallen, alles andere lässt aber keine Wünsche offen und schreit nach einem Probespiel. **(jr)**

PC PLAYER WERTUNG
INTERACT HAMMERHEAD FX
ca. 100 Mark

Pro:
- Rüttel-Effekt
- Gute Ergonomie

Contra:
- Eng aneinander platzierte Feuerknöpfe

GESAMTURTEIL 81

Logitech Wingman Extreme Digital 3D



Jüngstes Joystick-Modell von Logitech ist der »Wingman Extreme Digital 3D«. Der High-End-Knüppel weist sämtliche Grundfunktionen auf, die standardmäßig auf jedem Joystick untergebracht sind. Als da wären vier normale Feuerknöpfe an der Stick-Oberseite und ein Coolie-Hat, der darüber prangt. Der Zeigefinger bedient einen Klick-Schalter, welcher sich ideal für Dauerfeuer-Aktionen eignet. In den Standfuß wurde ein griffiger Schubregler eingebaut, der stufenlos verstellbar ist. Dort sind auch ein sechster und ein siebter Button, die etwas größer ausfallen und von der linken Hand zu betätscheln sind.

Fazit

Letztendlich ist es Geschmackssache, ob Sie mit dem neuen Logitech-Modell auskommen. Das derzeit modische Flat-Design spricht nicht unbedingt jedermann an. Doch was letztendlich zählt, sind Funktionalität und Ergonomie. Beide sind bis auf die etwas flachen Buttons (eine typische Logitech-Joystick-Krankheit) sehr gut gelungen und katapultieren den Joystick in die Knüppel-Oberliga. **(jr)**

PC PLAYER WERTUNG
LOGITECH WINGMAN EXTREME DIGITAL 3D ca. 80 Mark

Pro:
- griffiger Stick

Contra:
- nur für Linkshändler
- flache Buttons

GESAMTURTEIL 77

Guillemot Cougar Video Edition



Eine ausgefallene Grafikkarte präsentiert Guillemot mit der »Cougar Video Edition«. Zielgruppe sind in erster Linie Hobby-Anwender, die am Computer Videos bearbeiten möchten und zugleich 3D-Spiele mögen. Hardwareseitig trägt die Cougar Video Edition den TNT-2-M64-Chip. Weiterhin sind dem AGP-Grafikboard 32 MByte, jeweils ein Video Ein- und Ausgang, sowie ein S-VHS-Eingang spendiert worden.

Fazit

Eigentlich ist die Video-Funktion eine interessante Möglichkeit, wenn Sie nicht bereits von der Basis-Grafikkarte gemeistert wird. Allerdings ist die Leistung der Cougar sehr mäßig ausgefallen – bei Spielen neueren Datums werden Sie damit leider nicht glücklich.

Das Problem der Cougar Video ist nämlich ihr 64 Bit schmaler Speicherbus (TNT-2 Karten besitzen einen 128 Bit breiten Bus), der sich in Spiel-Auflösungen ab 1024 mal768 als Flaschenhals entpuppt.

Solange Sie 3D-Spiele in keiner höheren Darstellung als 800 mal 600 Bildpunkten ausführen wollen, ist die Geschwindigkeit durchaus akzeptabel. Spieler sind mit einer vollwertigen TNT2-Grafikkarte in jedem Fall eindeutig besser bedient. **(jr)**

PC PLAYER WERTUNG
GUILLEMOT COUGAR VIDEO EDITION
ca. 440 Mark

Pro:
- Möglichkeit der Video-Bearbeitung
- 32 Bit-Rendering

Contra:
- 64 Bit-Speicherbus
- Schwach in hohen Auflösungen

GESAMTURTEIL 68

Microsoft Natural Keyboard Pro





Mit dem Natural Keyboard Pro macht Microsoft die letzte Sünde – das Natural Keyboard Elite mit seinen viel zu klein geratenen Tasten – wieder gut. Das neue Modell hat seine Cursor- und darüber liegenden Tasten wieder am rechten Fleck. Angestöpselt wird die Tastatur entweder am PS/2-Anschluss oder über eine USB-Schnittstelle. Auf der Rückseite des Keyboards warten zwei weitere USB-Ports. Nach der Treiber-Installation erscheint ein neues Icon in der Systemsteuerung, mit dessen Hilfe Sie die blaue Knopfreihe aktivieren. Über diese, teils selbst belegbaren Schalter, steuern Sie den Web-Browser, die CD-Wiedergabe, starten den Taschenrechner, das Arbeitsplatz-Fenster oder versetzen den PC in den Schlummer-Modus.

Fazit

Hurra – die Tasten-Anordnung entspricht wieder dem vorletzten Natural Keyboard, nur die oberste Reihe muss mit einer halben Bauhöhe auskommen. Auch liegt die Tastatur wieder ergonomisch besser, weil flacher auf dem Schreibtisch und ist durch neue Gummifüße nahezu unverrutschbar. Selbst an die blauen Tasten gewöhnt man sich verflixt schnell – besonders an die für den CD-Spieler. **(ra)**

PC PLAYER WERTUNG
MICROSOFT NATURAL KEYBOARD
ca. 140 Mark

Pro:
- Ergonomische Tastenanordnung
- Tasten für häufige Anwendungen
- Standfest

Contra:
- Hoher Preis

GESAMTURTEIL 88

Microsoft Internet Keyboard

Man soll es nicht für möglich halten: Hersteller Microsoft, Erfinder des ergonomischen (sprich schrägen) Keyboards, besinnt sich auf die restlichen 90 Prozent des Marktes und bringt eine »normale« PS/2-Tastatur heraus. Diese ist also nicht geschwungen, die Knöpfe sind in der klassischen, geraden Form angeordnet. 105 Tasten für die gewöhnlichen Funktionen hat das Gerät. Zehn zusätzliche Knöpfe sorgen für weitere Funktionen. Zwei davon lassen sich mit beliebigen Programmen koppeln, die »IntelliType-Pro«-Software sieht für die anderen eine Standby-Schaltung sowie mehrere Browser-Funktionen vor. Dazu können Sie einige Tasten selektiv deaktivieren, etwa die Start-Knöpfe.

Fazit

Die Tastatur kommt zwar vom Druckgefühl nicht an ein »Cherry-Keyboard« heran, steht ihm aber kaum nach. Auch die Zusatzknöpfe machen Sinn, ebenso die sehr schöne Hand-Auflage. Der Preis ist mit fast 70 Mark nicht gerade niedrig, doch dafür erhalten Sie sinnvolle Programmier-Software. Microsofts Einstieg in die Welt der normalen Tastaturen ist jedenfalls gelungen. **(mash)**



PC PLAYER WERTUNG
MICROSOFT INTERNET KEYBOARD
ca. 70 Mark

Pro:
- Gute Ergonomie
- Praktische Handballenauflage
- Zusatzknöpfe

Contra:
- Druckpunkte leicht schwammig

GESAMTURTEIL 80

Technik Treff


Hardware-Experte Henrik Fisch beantwortet Ihre Technik-Fragen.

Sie fragen, wir antworten: Tipps & Tricks rund um den PC.

Celeron 466

Ich habe eine Frage zu den aktuellen Prozessoren, denn ich spiele mit dem Gedanken mir einen der neuen, schnellen Celerons zuzulegen. Der Einbau wäre ja mittels eines Adapter von »PPGA« zu »Slot 1« kein Problem. Allerdings frage ich mich, wie ich zum Beispiel einen 466er-Celeron richtig takte, denn mein Board bietet einen Multiplikator von maximal 5,5. Das mit dem Bustakt von 66 MHz multipliziert ergibt ja nur knapp 360 MHz. Ich habe schon mehrere Infos bekommen, dass der Celeron einen eigenen, festen Multiplikator hat und nicht mehr auf den des Boards angewiesen ist.
(Dominik Marquardt)

Kein Thema: Die neueren Celerons kümmern sich tatsächlich selber um ihre richtige Taktung. Der Einbau ist also – in Verbindung mit dem angesprochenen Adapter für den Slot 1 – ohne Probleme möglich. Übrigens ist dadurch natürlich auch eine bewusste Übertaktung des Chips ausgeschlossen.

IDE-Ports

Grundsätzlich sollten Festplatten an einem Controller (Primary) und Laufwerke (CD-Rom) am zweiten (Secondary) hängen, um sich nicht auszubremsen, oder? Mein Motherboard, CD-ROM und Festplatte (zumindest eine) verfügen über Ultra-DMA2-(33 MHz)-Funktion. Mit einem speziellen Ultra-DMA-Kabel habe ich die zwei Festplatten an den Primary-Port gehängt. Wie weiß ich nun, ob sie tatsächlich Ultra-DMA2 benutzen, beziehungsweise dazu fähig sind? Könnte die Slave-Festplatte Ultra-DMA benutzen, auch wenn die Master-Festplatte diesen nicht beherrscht? Zahlt sich Ultra-DMA2 überhaupt für Festplatten und CD-ROMs aus?
(Manuel Schabus)

Grundsätzlich arbeiten die beiden Geräte an einem IDE-Port nur dann im schnellen Modus, wenn beide das Protokoll beherrschen. Eigentlich ist der Test auf Ultra-DMA2 ganz einfach: Wenn der PC schneller Daten lädt/swapt/etc. ist der Modus aktiv. Bitte nicht gleich aufstöhnen, was der Fisch denn da für Pseudo-Weisheiten verzapft, sondern mal kurz drüber nachdenken. Denn damit wären wir beim Sinn und Unsinn dieser Modi: Erstens muss die Festplatte die Datenmenge überhaupt liefern können, was bei normalen Laufwerken mit 5 400 Umdrehungen pro Minute schon nicht der Fall ist. Und Zweitens muss man auch Anwendungen haben, die diese Datenmenge erfordern. Ob ein Spiel nun vier oder fünf Sekunden zum Laden der Daten benötigt, ist doch eigentlich egal. Deswegen ist Ultra-DMA2 für CD-ROM-Laufwerke auch Unsinn. Das hat diesen Modus nur deswegen, weil es aus dem oben beschriebenen Grund vielleicht mit einer Festplatte zusammenarbeiten muss.
Damit wir uns nicht falsch verstehen: Ich gönne jedem einen schnellen PC. Ich möchte nur zu bedenken geben, dass man die Kohle für schnellere Platten, entsprechende Kabel oder zugehörige Controller vielleicht lieber in eine neue Grafikkarte steckt.

Profi-3D-Karte

Ich habe eine Frage. Ich lese seit über einem Jahr PC Player und mir fiel auf, dass in der Werbung eines Versandhauses (in Ausgabe 11/99 auf Seite 152 und 153) in der Spalte Grafkkarten-AGP eine »Fire GL1« von Diamond angeboten wir. Wieso habt Ihr diese Grafikkarte noch nicht getestet?
(Constantin Eckhardt)

Weil diese Grafikkarte eigentlich für den CAD-Markt gedacht ist. Sie beherrscht zwar OpenGL und »Quake« samt Konsorten läuft auch darauf. Frühere Erfahrungen mit anderen Profi-Karten zeigen aber, dass Spiele auf Profi-Karten meistens langsamer als auf Spiele-Karten laufen und das Ganze nicht so schön aussieht. Da die Karte auch noch ein Vielfaches einer normalen Spiele-3D-Karte kostet, haben wir einfach mal den Mantel des Schweigens


Profi-Grafikkarten machen für Spiele normalerweise keinen Sinn. Bevor man mehrere Tausend Mark für eine Profi-Kate ausgibt, sollte man sich lieber an spezielle Spiele-Karten halten (hier »GeForce«).

darübergedeckt. Mit »Voodoo 3«, »TNT 2«, »G400« und der neuen »GeForce« (Test in dieser Ausgabe) hat sich diese Thematik dann komplett erledigt.

Banshee-Ärger

Ich habe meinem Computer (ein PentiumII/400 mit einer auf dem Mainboard integrierten »3D Range Pro«-Grafikkarte von ATI) eine »3Dfx Banshee« von JoyMedia spendiert. Doch immer wenn ich den PC nun einschalte, sind Streifen und noch andere Muster auf dem Monitor zu sehen. Auch kommt der Rechner manchmal gar nicht oder erst beim zweiten Anlauf ins Windows. Wenn ich ihn dann heruntergefahren habe, lässt er sich manchmal bis zu einer Stunde nicht wieder anstellen. Obwohl ich es mit vielen Updates versucht habe, wird es nicht besser.
(Matteo Calcio-Gandino)

Kleiner Test: Funktioniert der Computer wieder, wenn die Grafikkarte nicht drinsteckt? In dem Fall ist der Schuldige ein-

deutig die Grafikkarte. Sofort einpacken und mit Kopie der Rechnung zurück zum Laden. Viele Grafikkarten-Hersteller übertakten die Chips nämlich bis zum Herzinfarkt. Vielleicht ist das so ein Kandidat, der deswegen den Geist aufgibt.

Rechner knallt

Ich habe da ein kleines Problem mit meinem Rechner. Im Betrieb macht das Gehäuse (Big Tower) nach einer gewissen Zeit einen Knall beziehungsweise Knacks. Meistens passiert dies an der Vorderseite, wo Festplatte, CD-ROM- und Disketten-Laufwerk sitzen und das Geräusch ist ganz schön heftig. Dieser Effekt tritt auf seit ich von einem Pentium/90 auf einen Pentium/233MMX aufgerüstet habe. Ich denke, dass die Luft im Gehäuse wahrscheinlich zu warm wird und sich deshalb ausdehnt. Da ich Angst um die Daten auf der Festplatte habe, frage ich Euch was ich da mache kann. Würde ein zusätzlicher Gehäuselüfter hier Abhilfe schaffen? Wenn ja, was für ein Typ müsste es sein und wo müsste ich ihn anbringen?
(Ralf Selig)

Nein, durch einen Lüfter wird man das Problem wahrscheinlich nicht beseitigen. Hier ist eher ein neues Gehäuse angesagt. Ich weiß: Das ist viel Arbeit, aber bevor wichtige Daten durch die Erschütterung der Festplatte verloren gehen oder diese sogar beschädigt wird, würde ich in ein neues Tower-Gehäuse investieren. Bei ATX-Gehäusen funktioniert der Einbau eines Motherboards übrigens ziemlich reibungslos, wie ich jetzt mehrfach erstaunt feststellen durfte.

PC legt Päuschen ein

Seit ich meinen PC internetfähig gemacht habe, legt der Gute anscheinend dauernd kleine künstlerische Pausen ein. Dies macht sich so bemerkbar, dass für wenige Sekunden gar nichts mehr geht, das heißt ich kann den Mauszeiger nicht bewegen, eventuelle Ladevorgänge stoppen kurz und so weiter. Woran kann das liegen, oder ist es vielleicht mein Virenscanner, der im Hintergrund läuft? Apropos: Im Hintergrund laufen folgende Programme: »Taskplaner«, »Energieverwaltung«, »Creative Mixer«, »McAfee Virus Scan Konsole«, »McAfee VShield«, »Adaptec DirectCD-Assistent«, »SB LIVE!«.
(Marco Schneider)

Himmel! Was soll der arme Computer denn noch alles gleichzeitig machen? Im Ernst: Wir vermuten mal, dass der Virenscanner im Hintergrund tatsächlich gelegentlich mal mit der Internet-Verbindung rumspielt, und das deswegen die Aussetzer auftreten. Generell sollte man auch beim Spielen so wenige Zusatz-Programme wie möglich im Hintergrund laufen haben.

Soundkarte auf Motherboard

Ich habe in meinem Komplett-PC keine Soundkarte, sondern einen Chip mit der Aufschrift »Soundpro HT1869V + FCH39 9807 PCI« auf dem Mainboard. Von diesem führt ein Kabel zur Rückseite des PC, wo sich Gameport und Lautsprecherausgang befinden. Kann ich stattdessen eine normale PCI-Soundkarte einbauen oder führt dies zu Problemen?
(Alexander Ulrich)

Das hängt davon ab, ob man den Soundchip auf dem Motherboard abschalten kann (BIOS oder Jumper). Ist das nicht der Fall, gibt es keine Garantie. Dank PnP und PCI ist es theoretisch möglich, mehrere Soundkarten in einem PC zu betreiben. Eine Garantie gibt es dafür aber nicht.

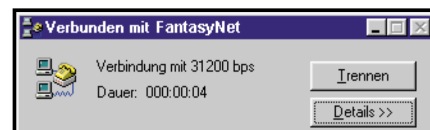
Mehr als vier IDE-Ports

In meiner Kiste sieht es folgendermaßen aus: zwei Festplatten, ein CD-ROM, ein ZIP-Drive und ein CD-Brenner (alles IDE). Oups, da ist doch ein Gerät zu viel – oder vielleicht doch nicht? Ich habe bei ABIT eine PCI-Karte gefunden, welche zusätzlich zwei IDE-Ports anbietet. Jetzt meine Frage an das PC-Player-Team: Funktionieren solche Karten, auch wenn man ein Board besitzt, welches schon zwei IDE-Ports drauf hat? Und wenn ja – gibt es auch noch andere Hersteller solcher Karten?
(Urs Bosshard)

Da seit einigen Jahren jedes Motherboard zwei IDE-Ports besitzt, würde ABIT auf dieser Karte vermutlich sitzen bleiben, wenn sie nicht zusätzlich in Betrieb ist. Von daher: Ja genau, diese Karte stellt zwei zusätzliche Ports und damit Anschlüsse für maximal vier weitere IDE-Laufwerke zur Verfügung. Allerdings vermutlich nur unter Windows und nicht unter MS-DOS, weil für so eine Karte nämlich zusätzliche Treiber benötigt werden, und die gibt es unserer Erfahrung nach nur für Windows. Sprich: Wenn man das System im MS-DOS-Modus hochfährt (warum auch immer) sind die angeschlossenen Geräte nicht mehr vorhanden.
Ein weiterer Controller, mit dem man sogar ein »RAID Array« aufbauen kann, ist der »Fasttrack U-66 Raid« von Promise (gibt`s zum Beispiel bei Alternate).

Modem zu langsam

Ich habe mir ein 56k-Modem gekauft, allerdings bekomme ich angezeigt, dass ich nur mit 46.000 bps oder gar mit 33.600 bps angemeldet bin, wenn ich den Status der DFÜ-Verbindung abfrage. Was kann ich tun, damit ich mit 56.000 bps angemeldet werde?
(Sebastian Klaar)



Wenn man mit einem 56.6er-Modem online nicht immer den maximalen Datendurchsatz bekommt, ist entweder der Internet-Provider schuld oder die Modem-Verbindung ist schlecht.

Gar nichts. Das Problem liegt entweder beim Internet-Provider, der auf der anderen Seite ein langsameres Modem installiert hat, oder die Leitungsverbindung ist »schlecht«, so dass eben nicht der volle Dampf von den Modems gefahren werden kann. Die Modems testen nämlich die Verbindung und wählen dann eine Geschwindigkeit, bei der noch ein problemloser Betrieb möglich ist. **(hf)**

So erreichen Sie uns

**Brennt Ihnen eine Frage zu den Mysterien der PC-Technik auf der Zunge? Versiegt die Spiele-Lust im Hardware-Frust?
Schreiben Sie uns; wir versuchen Ihre Fragen in der nächsten Ausgabe unterzubringen.**

Unsere Adresse:
Future Verlag GmbH
Redaktion PC Player
Stichwort: »Technik Treff«
Rosenheimer Str. 145h
81671 München

oder per E-Mail an
techniktreff@pcplayer.de

Wir bitten um Verständnis, dass wir aus Zeitgründen keine individuellen Ratschläge erteilen können. Bitte schicken Sie also weder Rückporto noch frankierte Umschläge.

PC PLAYER JAHRE



Spiele-Tests

Thema	Ausgabe	Seite	Wertung
3D Flipper XXL	4/99	30	86
3D Railroad Master	3/99	60	124
3D Schach Genie	6/99	68	119
3D-Seeschlacht	6/99	17	120
3D Ultra Pinball Turbo Racing	1/99	60	227
50 Patiencen	6/99	42	99
A Bug's Life	4/99	64	124
Abomination	11/99	75	160
Actua Ice Hockey 2	6/99	78	114
Actua Pool	7/99	51	118
Actua Soccer 3	3/99	78	90
Aerial Combat Manouevers 1918	11/99	18	169
Age of Empires 2	11/99	88	106
Alien vs. Predator	5/99	78	88
Alien vs. Predator (deutsch)	10/99	80	167
Alpha Centauri	3/99	88	56
Amerzone	11/99	65	124
Ancient Evil	7/99	40	119
Animaniacs	9/99	66	97
Apache/Havoc	1/99	73	160
Arcade's Gr.Hits: Atari Collection 2	9/99	65	106
Armored Fist 3	12/99	80	112
Army Men 2	7/99	61	116
Ashgan	2/99	40	118
Asteroids	1/99	68	210
Austin Powers Operation: Trivia	9/99	73	116
Autobahn Raser 2	12/99	60	102
Axis and Allies	1/99	62	215
Baldur's Gate	2/99	85	64
Baldur's Gate: Tales of the Sword Coast	6/99	81	92
Battle Arena Toshinden 2	2/99	29	121
Battleground 9 Chickamauga	6/99	54	118
Battle of Britain	7/99	52	112
Battlezone: Battlegrounds	1/99	49	163
Battlezone 2	12/99	88	136
Beavis & Butt-Head: Bunghole in One	5/99	33	113
Beavis & Butt-Head Do U	4/99	69	104
Big Game Hunter 2	4/99	22	92
Biing 2	11/99	50	158
Billard Nights	7/99	62	118
Biosys	3/99	69	108
Blaze & Blade – The Eternal Quest	5/99	61	128
Boss Rally	8/99	46	127
Braveheart	9/99	45	104
Brian Lara Cricket	4/99	62	86
Buggy	1/99	34	228
Bundesliga 2000: Der Fußball-Manager	12/99	66	130
Bundesliga Star 2000	9/99	87	120
Carmaggedon 2	5/99	71	96
Castrol Honda Superbike 2000	10/99	72	82
Catan: Die erste Insel	12/99	73	122
Centipede	1/99	56	208
Chessmaster 6000	2/99	71	78
Chronik des schwarzen Mondes	10/99	70	94
Civilization Call to Power	5/99	88	68
Civilization 2: Test of Time	10/99	80	120
Clans	12/99	70	116
Close Combat 3	4/99	60	120
Codename Eagle	12/99	53	110
Combat Pilot	4/99	52	106
Command & Conquer 3: Tiberian Sun	11/99	83	98
Commandos: Im Auftrag der Ehre	5/99	85	122
Conflict Freespace Silent Threat	2/99	68	121
Corum 2 – Dark Lord	12/99	48	124
Creed, The	6/99	25	119
Crime Killer	1/99	41	228
Cybermercs	7/99	70	117
Dark Project: Der Meisterdieb	2/99	91	72
Dark Secrets of Africa	10/99	54	111
Dark Side of the Moon	3/99	23	99
Darkstone	10/99	78	108
Dark Vengeance	2/99	58	122
Dead Reckoning	11/99	48	150
Deer Avenger	4/99	25	90
Deer Hunter 2	5/99	49	127
Deo Gratias	4/99	51	94
Descent 3	8/99	89	96
Dionakra	11/99	55	177
Discworld Noir	7/99	82	106
Dominant Species	4/99	66	98
Drakan – Orden der Flamme	10/99	81	116
Driver	11/99	86	164
DSF Fußball Manager	3/99	51	93
Dungeon Keeper 2	8/99	83	72
Earth 2150	12/99	87	78
Eastern Front 2	12/99	65	164
Ed Hunter	8/99	16	127
Eliminator	4/99	48	84
Elite Darts	4/99	34	105
Enemy Infestation	1/99	72	206
Enemy Zero	1/99	52	140
Everquest	5/99	84	126
Excessive Speed	1/99	59	225
Expendable	6/99	75	110
Expert Pool	11/99	45	150
Extreme Biker	12/99	71	126
Extreme G 2	3/99	62	96
Faust	12/99	75	104
F-16 Aggressor	5/99	42	87
F-22 Lightning 3	8/99	77	78
Falcon 4.0	2/99	90	80
Fallout 2	1/99	85	194
FIFA 2000	12/99	90	84
FIFA 99	1/99	92	186
Fighter Squadron	3/99	66	100
Fighting Steel	8/99	63	128
Fleet Command	7/99	70	114
Flight Unlimited 3	11/99	70	114
Flight Simulator 2000	12/99	75	115
Fly	9/99	58	101
Force 21	9/99	69	116

SINHALT 1999



News

Spiel	Ausgabe	Seite
Vampire	2/99	50
Verkehrsgigant, Der	4/99	53
Verkehrsgigant, Der	10/99	58
Viper Racing	1/99	70
Völker, Die	1/99	70
Völker, Die	4/99	53
V-Rally	5/99	59
Warhammer 40.000: Rites of War	9/99	56
Warlords Battlecry	6/99	56
Wet Attack: The Empire Cums Back	5/99	55
Witcher	3/99	40
XG 2	1/99	70
Yarg	1/99	69

Previews

Spiel	Ausgabe	Seite
24 Stunden von Le Mans, Die	4/99	26
Abomination	10/99	32
Actua Soccer 3	1/99	30
AD&D Planscape: Torment	1/99	56
Age of Empires 2	6/99	40
Age of Empires 2	9/99	38
Age of Empires 2: The Age of Kings	5/99	22
Age of Wonders	9/99	47
Aliens vs. Predator	2/99	24
Alpha Centauri	1/99	42
Amen: The Awakening	10/99	36
Anachronox	12/99	56
Anno – Nachfolger	9/99	28
Anstoss 3	4/99	26
Anstoss 3	10/99	57
Babylon 5 : Into the Fire	9/99	32
BattleLeague	2/99	34
Battlezone 2	4/99	26
Battlezone 2	10/99	45
Battlezone 2	11/99	60
Black & White	10/99	48
Braveheart	5/99	27
Catan: Die erste Insel	8/99	26
Civilization 2: Test of Time	9/99	20
Civilization Call to Power	2/99	34
Command & Conquer 3	3/99	52
Command & Conquer 3	10/99	24
Commandos – Im Auftrag der Ehre	3/99	31
Conquest	1/99	32
Conquest: Frontier Wars	6/99	40
Daikatana	4/99	22
Daikatana	12/99	54
Dark Reign 2	4/99	30
Dark Reign 2	10/99	46
Darkstone	2/99	37
Descent 3	6/99	38
Descent 4	2/99	22
Deus Ex	12/99	58
Diablo 2	6/99	30
Diablo 2	11/99	54
Dipatched	6/99	20
Discworld Noir	2/99	34
Driver	3/99	46
Driver	10/99	40
Duke Nukem Forever	12/99	36
Earth 2150	10/99	30
Edgar Torrenteras Extreme Biker	8/99	38
Empire Earth	1/99	26
Everquest	4/99	36
Extreme Biker	11/99	66
F-22 Lightning 3	6/99	38
Flight Unlimited 3	1/99	28
Flight Unlimited 3	7/99	22
Flight Unlimited Combat	7/99	22
Freespace 2	2/99	48
Gabriel Knight 3	9/99	32
Giants	6/99	32
Half-Life : Opposing Force	9/99	32
Hattrick Wins	7/99	24
Hidden & Dangerous	8/99	26
Homeworld	8/99	26
Hostile Waters	6/99	22
Imperium Galactica 2: Alliances	10/99	52
Indiana Jones und der Turm von Babel	12/99	46
Industriegigant 2, Der	5/99	22
Infinite Worlds	1/99	64
Interstate 82	2/99	22
Interstate 82	10/99	44
Interstate 82	12/99	50
Jagged Alliance 2	3/99	31
KISS Psycho Circus	9/99	46
Klingon Academy	6/99	22
Klingon Academy	8/99	26
Lands of Lore 3	2/99	26
Loose Cannon	1/99	38
Maximum Overkill	8/99	44
Mech Warrior 3	5/99	34
Messiah	6/99	40
Messiah	12/99	44
Midnight GT	6/99	40
Midtown Madness	5/99	46
Might & Magic 7 – For Blood and Honor	5/99	28
NBA Basketball 2000	10/99	46
NBA Drive 2000	5/99	22
NHL Championship 2000	10/99	46
No Fear Downhill Mountain Biking	7/99	22
Nocturne	9/99	46
Nomad Soul, The	11/99	64
Nox	4/99	30
Offroad GT	6/99	46
Orcs: Revenge of the Ancients	8/99	19
Outcast	2/99	28
Panzer Elite	2/99	40
Panzer Elite	9/99	48
Panzer General 4	10/99	33
Pharaoh	8/99	48
Pharaoh	9/99	32
Phoenix – Ashes to Ashes	8/99	27
Planescape Torment	8/99	32
Planescape Torment	6/99	23
Prince of Persia 3D	9/99	24
Project Churchill	9/99	34
Quake 3 Arena	4/99	40
Quake 3 Arena	7/99	26
Quake 3 Arena	10/99	42
Rainbow Six : Rouge Spear	9/99	34
Rally Master	11/99	62
Redline	4/99	44
Savage Arena	6/99	44
Seven Kingdoms 2	2/99	44
Shadow Company	1/99	32
Shadow Man	6/99	58
Shadow Man	9/99	44
Shadow Watch	9/99	34
Shogun Total War	1/99	36
Sims, The	6/99	42
Skout	2/99	30
Skout	9/99	42
Slave Zero	4/99	46
Soldier of Fortune	10/99	45
Star Trek – Birth of Federation	5/99	40
Star Trek Voyager : Elite Force	9/99	50
Star Trek: Armada	10/99	43
Star Trek: Insurrection	10/99	42
Star Trek: New Worlds	6/99	34
Star Trek: Starfleed Command	6/99	40
Star Trek: Voyager – Elite Force	10/99	43
Star Wars Episode 1: Dunkle Bedrohung	5/99	27
Star Wars Episode 1: Insider's Guide	10/99	56
Star Wars Episode 1: Racer	5/99	40
Starfleed Command	8/99	44
Starlancer	1/99	42
Starlancer	6/99	29
Startrek: New Worlds	8/99	44
Stunt GP	8/99	19
Summoner	2/99	42
Supreme Snowboarding	11/99	62
SWAT 3 : Close Quaters Battle	9/99	32
System Shock 2	1/99	24
System Shock 2	7/99	34
Tachyon: The Fringe	8/99	27
Tanktics	4/99	36
Team Alligator	10/99	41
Tomb Raider 4	9/99	26
Tomb Raider 4	12/99	52
Total Annihilation: Kingdoms	1/99	42
UEFA Manager 2000	11/99	63
Unreal: Tournament	4/99	36
Unter schwarzer Flagge	7/99	37
Vampire: The Masquarde – Redemption	10/99	44
Verkehrsgigant, Der	5/99	27
Verkehrsgigant, Der	12/99	61
Völker, Die	5/99	34
Wheel of Time, The	12/99	60
Wild Metal Country	4/99	22
World Championship Soccer 2000	5/99	32

Nachspiel

Spiel	Ausgabe	Seite
Alpha Centauri	9/99	64
Baldur's Gate: Forgotten Realms	5/99	50
Civilization Call to Power	9/99	64
Jagged Alliance 2	10/99	71
Kurt	8/99	58
Outcast	12/99	30
Rollercoaster Tycoon	11/99	32
Siedler 3	4/99	42
SimCity 2000	7/99	66
Tomb Raider 3	6/99	50

Interviews

Interview-Partner	Ausgabe	Seite
Alan Pavlish	8/99	174
Bill Roper	6/99	30
Bob Bates	4/99	150
Boris Schneider	4/99	151
Brian Fargo	8/99	173
Bruce Shelley	6/99	34
Carolyn Watson	5/99	181
Charles Deenen	8/99	171
Chris Bateman	2/99	45
Chris Hewish	9/99	130
Chris Roberts	1/99	35
Claude-Henri Farge	7/99	132
David Lebling	4/99	148
Eric Yeo	3/99	27
Eric Yeo	8/99	34
Gilman Louie	4/99	130
Gregg Barnett	2/99	45
Guido Henkel	1/99	44
Guido Henkel	8/99	172
Günter Galipot	7/99	131
Hubert Holy	11/99	28
Jacob R. Buchert	8/99	170



Johann Schilcher	5/99	45
John Carmack	7/99	24
John Romero	4/99	24
John Tam	9/99	130
Jonathan Knight	9/99	127
Ken Levine	7/99	28
Kyle Brink	5/99	39
Louis Castle	2/99	23
Marc Blank	4/99	148
Matt Candler	9/99	127
Michael Hara	5/99	187
Paul Neurath	12/99	64
Peter Lincroft	2/99	33
Rade Stojsavljevic	3/99	26
Rayman	7/99	130
Rick Goodman	1/99	54
Robyn Miller	4/99	151
Ron Gilbert	1/99	49
Sandrine Polegato	7/99	129
Scott Adams	4/99	149
Sid Meier und Brian Reynolds	3/99	64
Siggi Kögl	5/99	34
Steve Ackrich	4/99	41
Steve Meretzky	4/99	150
Timon Herzog	5/99	34
Tina Sakowsky	4/99	45
Trey Watkins	9/99	127
Zach Norman	9/99	130

Sparschwein

Spiel	Ausgabe	Seite
Adventure Hall of Fame	6/99	123
Age of Empires Gold Edition	5/99	129
Ages of Myst	5/99	129
Alexander der Große	12/99	206
Anno 1602	11/99	180
Austin Powers	12/99	206
Balance of Power	1/99	60
Baldur's Gate + Die Legende der Schwertküste	12/99	206
Cluedo	12/99	206
Diablo/Hellfire Bundle	8/99	132
Federation Compilation	1/99	62
Game-Gallery Vol. 1	7/99	126
Gold Games 4	12/99	206
Grand Prix 2	6/99	123
Hannibal	12/99	206
Heretic 2	10/99	168
Jedi Knight + Mysteries of the Sith	1/99	60
Knight & Merchants	10/99	168
Larry-Collection	10/99	168
M1 Tank Platoon 2	6/99	123
Might & Magic	10/99	168
Nitro Riders	10/99	168
Pandemonium 2	10/99	168
Pepper Pack 1	3/99	125
Pepper Pack 3	12/99	206
Play the Game Vol. 2	11/99	180
Quest for Glory Anthology	4/99	126
Rayman	10/99	168
Seven Kingdoms	12/99	206
Siedler 3 Missions-CD	11/99	180
Speed Busters	7/99	126
TOCA + Colin McRae Rally	12/99	206
Tomb Raider 2: Director's Cut	8/99	132
Trio Infernale	11/99	180
Ultimate Wizardry Archives	2/99	123
Versuchung, Die	10/99	168
X-Wing vs. TIE Fighter	1/99	60
Zork: Nemesis	8/99	132

Vollversionen

Titel	Ausgabe	Seite
Anstoss 2	9/99	9
Extreme 500 (ehemals GP 500)	12/99	11
Gene Machine	2/99	11
Gex 3D	11/99	11
iF-22 Persian Gulf V5.0	8/99	9
King's Quest 7	5/99	11
Liberation Day	6/99	9
p.o.d.	7/99	11
Pazifik Admiral	7/99	12
Rallye Racing 97 + xtra Strecken	3/99	9
Seven Kingdoms – Ancient Adversaries	4/99	11
Simon the Sorcerer 2	1/99	9
Uprising	10/99	11

Bizarre Anwendungen

Titel	Ausgabe	Seite
Allergie Infoline die CD	12/99	208
Aquarium	9/99	125
Draculas Grosses Vampirlexikon	2/99	125
Emergency Room 2	5/99	132
Gute Zeiten, schlechte Zeiten	3/99	127
IQ-Test & Trainer	1/99	230
Lotto Tools 5.0	8/99	167
Museumswelten	7/99	127
Paukerschreck	4/99	135
Sex Komplex	6/99	124
Talk Show	11/99	182
Telebubbies	10/99	170

Hall of Fame

Spiel	Ausgabe	Seite
Alone in the Dark	3/99	126
Command & Conquer	10/99	169
Defender	1/99	229
Descent	7/99	125
Elite	2/99	124
Eye of the Beholder	4/99	132
Intellevision	6/99	122
Mech Warrior	9/99	123
Need for Speed, The	8/99	131
Panzer General	11/99	179
X-Wing	5/99	130

Specials

Titel	Ausgabe	Seite
Action – Rennspiele	3/99	128
Activision-Historic	9/99	126
Adventures	4/99	136
Das war 1998	1/99	74
Duke Nukem Forever	12/99	36
Interplay	8/99	168
Looking Glass	12/99	62
LucasArts-Historie	6/99	168
MicroProse-Historie	4/99	128
Origin-Historie	10/99	172
Propeller-Flugsimulationen	5/99	167
Spiele Gurus	11/99	70
Ubi-Soft-Historie	7/99	128
Westwood Studios	11/99	234
Wirtschaft und Aufbau	2/99	126

Messeberichte

Thema	Ausgabe	Seite
CeBit 99	6/99	190
Comdex 98	2/99	191
E3 1999	7/99	36
ECTS 1999	11/99	36
Game Developers Conference	5/99	30

Hardware

Thema	Ausgabe	Seite	Wertung
3Dfx-Voodoo3 3500	11/99	243	85
AMD Athlon Prozessor	10/99	188	
ASUS-V3800 Ultra Deluxe	9/99	181	89
ATI Rage Fury	6/99	189	82
Cobra	5/99	191	78
Cyborg 3D Pad	2/99	200	80
Cyborg 3D Pad USB	8/99	177	80
Cyborg Stick 2000	6/99	189	80
Destiny Force Feedback Steering Wheel	4/99	155	37
Eezee Pad	1/99	281	35
Elsa 3D Revelator	7/99	179	81
F-22 Twister	1/99	281	74
Flight Sim Yoke	10/99	187	82
Force RS Racing System	3/99	201	78
Formula Charger	8/99	177	72
*Formula Force GT	2/99	200	90
Formula Spirit	4/99	155	79
Frag Master	3/99	201	35
Fusion Gamepad	4/99	155	71
Gamepad USB	10/99	186	71
GeForce 256	11/99	242	
Gravis Stinger	11/99	251	77
Guillemot Force Feedback Joystick	11/99	251	81
Guillemot Maxi Gamer Xentor 16 MB	7/99	168	83
IntelliMouse Pro	4/99	199	85
Logitech Soundman G1	11/99	252	61
Logitech Soundman X1	11/99	252	73
Logitech Wingman Force Feedback Mouse	11/99	250	66
Logitech WingMan Gaming Mouse	6/99	179	62
Maxi Gamer Pheonix 2	10/99	187	57
Maxi Studios ISIS	7/99	179	62
Memorex DVD-632R+ Videolgic DVD-Player	9/99	181	83
Microsoft IntelliMouse Explorer	11/99	250	88
Microsoft IntelliMouse with IntelliEye	11/99	250	87
Microsoft Sidewinder Precision Pro Racing Wheel	11/99	251	80
Mitron Real Panel RP200c2	11/99	252	32
Monte Carlo	4/99	199	81
Nascar Super Sports	4/99	199	83
*R 4 Force Wheel	1/99	281	87
R 4 Racing Wheel	4/99	154	83
Race Leader Force Feedback	2/99	200	71
Rock 'n' Ride	9/99	169	
S3-Savage 4 GT	4/99	165	
S3-Savage 4 Pro	4/99	165	
Savage Rage	11/99	242	
Silver Crest 380	10/99	187	65
Sound Man X2	10/99	186	80
Soundman Extreme	6/99	189	83
Speed Driver	8/99	177	55
Surrounder	6/99	183	68
Terminator	3/99	200	25
Terra Tec Xlerate Pro	6/99	183	85
Terratec Sound System DMX	9/99	181	81
Top Gun Platinum	3/99	200	73

* PCP-Referenz, ** PCP-Preistip, *** PCP-Testsieger

TrailBlazer Stealth	3/99	200	69
Voodoo 2	4/99	165	
Voodoo 2 SLI	4/99	165	
Voodoo 3 3000	5/99	179	
Voodoo 3 3000	6/99	177	88
Voodoo Banshee	4/99	165	
Voodoo3 2000	4/99	165	
Voodoo3 3000	4/99	165	
Web.it	9/99	176	
Webracer	7/99	179	52
Wingman Gamepad	5/99	191	82
Wingman Gamepad Extreme	10/99	186	78
Wingman Thunderpad	5/99	191	40
Wingmann Force	4/99	154	78
Wingmann Formula Force	4/99	154	80
X6-33M	3/99	201	68

HW-Vergleichtests

Thema	Ausgabe	Seite	Wertung
Monitore	**1/99**	**274**	
** CTX 1729 SE	1/99	276	76
*** CTX VL 950T	1/99	278	92
Highscreen MS 19P	1/99	278	64
Iiyama Vision Master 400	1/99	276	89
Iiyama Vision Master 450	1/99	279	90
LG Electronics Studioworks 795SC	1/99	276	81
LG Electronics Studioworks 99T	1/99	279	79
Macom N95S	1/99	279	60
Macom S96	1/99	277	80
MAG XJ717	1/99	277	75
Miro D 1995 FE	1/99	280	83
Miro VS 1770 T	1/99	277	72
*** Peacock Ergovision 17 A	1/99	278	92
Festplatten	**2/99**	**192**	
Fujitsu MPC3032AT	2/99	193	61
Fujitsu MPC3064AT	2/99	193	68
Fujitsu MPC3102AT	2/99	193	74
IBM DTT A350430	2/99	193	77
** IBM DTT A371010	2/99	194	94
Maxtor 90432D2	2/99	194	69
Maxtor 91000D8	2/99	194	86
Maxtor 91729D8	2/99	194	87
Quantum Fireball EL	2/99	195	80
Quantum Fireball EX	2/99	195	70
*** Quantum Fireball EX	2/99	195	97
Seagate Medalist 3210	2/99	195	59
Seagate Medalist Pro 9140	2/99	196	87
Western Digital Caviar 23200	2/99	196	73
Western Digital Caviar 26400	2/99	196	81
Western Digital Caviar 310100	2/99	196	88
Lautsprechersysteme	**3/99**	**194**	
Bose Media Mate	3/99	195	74
*** Creat.Desktop Theater 5.1	3/99	195	91
** Creative PC Works Four Point Surround	3/99	195	84
Interact Soundlink SV 860 SL	3/99	196	70
Labtec APX-4620	3/99	196	86
Microsoft Digital Sound System 80	3/99	196	83
Philips DSS370	3/99	198	79
Quadral SAM 46 + SAM SUB 100	3/99	198	82
Yamaha YST MS25	3/99	198	77
Pentium-III-PCs	4/99	156	
*** Dell Dimentsion XPS T500	4/99	156	90
JE Freak Performance	4/99	157	80
** Packard Bell Platinum 500K	4/99	158	85
Waibel ICW III	4/99	158	71
Force-Feedback-Lenkräder	**5/99**	**180**	
** Act Labs Force RS Racing System	5/99	182	78
Guillemot Race Leader Force Feedback	5/99	182	72
Interact V4 Racing Wheel	5/99	183	48
Logitech Wingman Formula Force	5/99	183	80
Microsoft Sidewinder Force Feedback Lenkrad	5/99	184	84
Saitek R4 Force Wheel	5/99	184	87
*** Thrustmaster Formula Force GT	5/99	185	90
Trust Force Feedback Race Master	5/99	185	69
DVD-Laufwerke	**6/99**	**178**	
Creative Encore DXR 2	6/99	179	70
Cyberdrive 5X	6/99	180	73
Hitachi GD-2500BX	6/99	180	71
Memorex DVD-632	6/99	180	90
Panasonic DVD -SR-8583	6/99	181	79
** Pioneer DVD -AO3S	6/99	181	83
Sony 6X-32X DVD	6/99	181	
** Toshiba SD-M1212	6/99	182	92
3D-Soundkarten	**7/99**	**170**	
Aztech PCI Galaxy	7/99	171	71
Creative Labs Soundblaster 16 PCI	7/99	172	41
*** Creative Labs Soundblaster Live!	7/99	171	87
Diamond Monster Sound MX 300	7/99	172	78
** Diamond Sonic S90	7/99	172	64
Guillemot Maxi Sound 64 Dynamic 3 D	7/99	173	53
Terratec Xlerate Pro	7/99	173	78
Yamaha Waveforce 192 digital	7/99	174	69
Yamaha waveforce 192 XG	7/99	173	62
3D-Grafikkarten	**8/99**	**178**	
3Dfx Voodoo 3 3000	8/99	179	85
Assus V3800 TVR Deluxe	8/99	180	81
Creative 3D Blaster Savage4	8/99	180	58
Diamond Stealth III S540	8/99	180	65
Diamond Viper V770 Ultra	8/99	181	85
Elsa Erazor 3	8/99	181	78
Elsa Winner 2	8/99	181	64
** Guill. Maxi Gamer Xentor	8/99	182	80
Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	8/99	182	88
Hercules Dynamite TNT2 Ultra	8/99	182	91
Matrox Milenium G400MAX	8/99	183	93
Joysticks ohne Force Feedback	**9/99**	**170**	
Gravis Blackhawk	9/99	170	63
Gravis Blackhawk Digital	9/99	171	68
Gravis Destoyer	9/99	171	47
Guillemot Jet Leader 3D Digital	9/99	171	75
Logitech Wingman Extreme Digital	9/99	172	73
Logit. Wingman Interceptor	9/99	172	79
Microsoft Sidewinder Precision Pro	9/99	172	86
Saitek Cyborg 3D Stick Digital	9/99	173	85
Saitek X8-30	9/99	173	65
Thrustmaster F16 FLCS	9/99	173	72
** Thrustmaster Top Gun Platinum	9/99	174	80
Lenkräder ohne Force-Feedback	**10/99**	**180**	
Act Labs RS Racing System	10/99	180	75
** Fanatec Monte Carlo	10/99	181	81
Fanatic Les Mans	10/99	181	82
Guillemot Race Leader 3	10/99	181	31
Logitech Wing Man Formula	10/99	182	82
Pearl Speed Driver	10/99	182	55
Saitek R100	10/99	183	70
*** Saitek R4 Racing Wheel	10/99	182	83
Thrustm.Formula Charger	10/99	183	72
Thrustm. Formula Sprint	10/99	183	79
*** Thrustmaster Nascar Super Sports	10/99	184	83
Gamepads	**11/99**	**244**	
CH Prod. Gamepad USB	11/99	244	71
** Creative Gamepad Cobra USB	11/99	245	74
Gravis Gamepad Pro USB	11/99	245	74
Gravs Xterminator	11/99	245	72
Guillemot T-Leader 3D	11/99	246	39
*** Logitech Wingman Gamepad	11/99	246	85
Logitech Wingman Gamepad Extreme	11/99	246	78
Microsoft Sidewinder Gamepad	11/99	247	82
Microsoft Sidewinder Freestyle Pro	11/99	247	76
Microsoft Sidewinder Dual Strike	11/99	247	69
Microsoft Sidewinder Gamepad Pro	11/99	248	79
Saitek Cyborg 3D Pad USB	11/99	248	80
Saitek X6-33M	11/99	248	65
Trustmaster Fusion Digital Gamepad	11/99	249	54
Online-Special	**12/99**	**212**	
3COM/US Robotics Voice Fax Modem	12/99	213	
AT-2400 T PCI	12/99	215	
AVM Fritz PCI	12/99	214	
Diamond Supra Max 56K USB	12/99	213	
Elsa Microlink 56K	12/99	213	
Elsa Microlink ISDN	12/99	214	
Elsa Microlink ISDN/TL V.34	12/99	215	
Teles S0 PCI	12/99	214	
Zyxel Elite 2864 D	12/99	215	

Keine Panik/ Grundlagen

Thema	Ausgabe	Seite
Alles über MP3-Format	5/99	188
Alles über OpenGL	7/99	176
Alles über Overclocking	8/99	186
Glossar der 3D-Fachbegriffe	3/99	202
Multiplayer-Spiele per Netzwerk, Modem, ...	9/99	184
PCs vernetzen	1/99	282
Rechner selbst zusammenbauen	9/99	178
So funktionieren Premiere Software-Dekoder	7/99	182
So funktioniert 3D-Sound	2/99	202
Tips zur Soundblaster Live	6/99	186
Windows-Neuinstallation	4/99	202

* PCP-Referenz, ** PCP-Preistip, *** PCP-Testsieger

STEFFIS MAILBOX



Hallo zusammen – wir freuen uns, etwas von Ihnen zu hören. Also ran an die Tastatur oder den Stift und einen Brief mit Kommentaren, Lob oder Tadel zur aktuellen Ausgabe und der Spieleszene im Allgemeinen geschrieben.

Unsere Mail-Adresse:
mailbox@pcplayer.de

per Post:
Future Verlag GmbH,
PC Player, Steffis Mailbox,
Rosenheimer Str. 145h, 81671 München.

Der Duke fehlt uns

Wir, mein Freund und ich, haben bemerkt, dass Tommy »Duke« Köglmayr spurlos verschwunden ist. Normalerweise wird doch der Weggang eines PC-Player-Team-Mitglieds auf der ersten Seite bekannt gegeben, doch beim Duke war das nicht so. Wo ist er? Ist er vom Force-Feedback-Kühlschrank erschlagen worden? Oder hat er Brandwunden von seinem CD-Brenner hinnehmen müssen? Oder gab es einen erneuten Rückschlag von Godzilla? Oder wurde er selbst von seiner eigenen Waffe erschlagen, der Axt? Fragen, Fragen und keine Antworten.

Irgendwie haben die Leserbriefe nach seinem Verschwinden stark an Qualität verloren. Das heißt allerdings nicht, dass die heutigen schlecht sind. Außerdem wünschen wir uns wieder musikalische Hintergrunduntermalung im CD-Menü, das übrigens früher auch besser war, als es heute ist. **(Wolfi Paulus)**

Och, und was ist mit mir? Mögen Sie meine Moderation nicht? Haben Sie einfach noch ein paar Tage Geduld – vielleicht hat der Duke einfach noch nicht den Weg in den Münchener Osten gefunden. Was das CD-Menü angeht: Hier dürfen Sie sich wahrscheinlich schon in der nächsten Ausgabe, der 2/2000, auf eine Überraschung freuen.



Es weihnachtet sehr – vielleicht steht bald der Köglmayr vor der Tür?

Das neue Layout

Gratulation zur gelungenen Überarbeitung. Ich vermisse aber das seit Ausgabe 6/93 lieb gewonnene PC-Player-Logo. Das neue ist im Grunde doch nur noch schnöder kursiver Text. Musstet Ihr es aus rechtlichen Gründen aufgeben? Da ich bisher aus Preisgründen nur die CD-lose Ausgabe abonniert hatte (ich weiß, ich bin geizig), freue ich mich sehr über die Preissenkung. Kleine Kritik zum Seitenlayout: Ich kann mich erinnern, dass Ihr vor Jahren mal geschrieben habt, dass Ihr den Text in zwei Spalten aufteilt zwecks besserer Lesbarkeit – dem stimme ich voll und ganz zu. Deshalb war ich nicht erfreut darüber, dass Ihr seit einiger Zeit den Text in vier Spalten aufteilt, so dass oftmals Zeilen nur aus zwei bis drei Wörtern bestehen. Jetzt sind es zwar nur drei Spalten, durch den breiteren Rand sind die Spalten jedoch immer noch genau so schmal. Ich wäre sehr für eine Verringerung der Spaltenzahl. Weniger gut finde ich, dass schlechte Spiele jetzt nur noch auf einer Viertelseite vorgestellt werden – es fehlt so leider der bissige Kommentar des Testers. Nett finde ich jedoch, dass Ihr den Leser in den Credits Eurer Programme erwähnt – dadurch fühlt man sich wirklich als König Kunde. **(Björn Herold)**

Ich lese seit Beginn der PC Player alle Ausgaben und ein wichtiger Grund dafür war immer, dass sie als einzige Computerspiel-Zeitschrift wirklich übersichtlich aufgebaut war und sich in einem ansprechenden Layout präsentierte – aber das? Als die PC Player vom Future Verlag übernommen wurde, hieß es, dass sich nichts für die



Schwarze Kästen, schwarze Seelen? Nein, auf den Inhalt kommt es an.

Leser verändern wird ... nun, das war wohl ein leeres Versprechen.

Und falls jetzt jemand mit dem Argument »Aber sie ist immerhin billiger geworden« kommen will, dann kann ich nur sagen: Ich zahle lieber etwas mehr, wenn ich dafür auch etwas qualitativ Hochwertiges bekomme. Also, ich bitte Euch nicht nur, ich flehe Euch geradezu an: Ändert Euer Layout wieder, entfernt dieses furchtbare neue Logo und haltet nicht die Bildunterschriften, Meinungskästen und Wertungskästen in diesem rot-schwarz Design. **(Dennis Kasten)**

Ein leeres Versprechen? Und das bessere Papier? Der niedrigere Preis? Meine Mailbox? Klare Sache, dass der Future Verlag und die amerikanische Verlagsschwester Imagine mit dem neuen Logo etwas an die PC-Gamer-Ausgaben erinnern wollen. Ist das so

schlimm? Uns allen gefallen Kästen ohne die ranzigen, runden Ecken weitaus besser, und wenn ich in meinen Kleiderschrank schaue, sehe ich da auch schwarze Sachen und keine blassgelben oder himmelblaue.

■ Fanpost

»Was habt ihr mit der PC Player angestellt?« war meine erste Reaktion, meine zweite hatte etwas mit dem Layout, mit lauter Balken um Texte und Riesen-Überschriften zu tun. Doch als ich mich dann langsam vom ersten Schock erholt hatte, war auch ich begeistert! Ein frisches, neues Design, niedrigerer Preis, CDs im Halb-Cover, grafische Elemente der guten alten Version übernommen (beispielsweise die Bizarre Anwendung). Die grundlegende Heftgliederung wurde beibehalten, man findet immer noch alles, ohne das Inhaltsverzeichnis bemühen zu müssen. Aber der absolut wichtigste, beste und überragendste Punkt: Steffis Mailbox. Yeeeeeeeehaaaaaaaaaaaw! Endlich bekommt der eigentliche Star der PC Player seine verdiente Beachtung! Allerdings sind es vielleicht wirklich ein paar zu viele, bunte Balken und Felder in den Artikeln ... Aber das überlasse ich einfach mal der künstlerischen Freiheit Eurer Designer! **(Lorenz Kitzmann)**

Kein ungeschickter Versuch. Aber an der Grundstruktur des Layouts wollen wir so schnell nichts mehr ändern, höchstens ein paar Details, die das Lesen vereinfachen. Trotzdem freut es mich, wenn Dir die neuen Mailbox-Seiten gefallen. ;-)

■ Die DDR gibt's nicht mehr

In der PC Player 12/99 gab es mal wieder richtig was zum Weinen. Auf der letzten Seite lacht sich irgendein Redakteur über DDR-RAM auf einer GeForce Grafikkarte halb tot, und hält das für das Hirngespinst eines Marketingmannes. Jetzt aber mal im Ernst: Habt Ihr denn keine c't in der Redaktion? Wenn ja, dann lest sie auch. DDR-SDRAM steht für Double Data Rate SDRAM. Das heißt, dass Daten auf beiden Flanken des Taktsignals übertragen werden. Dies stellt einen enormen Fortschritt in der Bandbreite dar, und ist gerade für Grafikkarten interessant. DDR-RAM soll irgendwann auch auf die Mainboards kommen. So, die Redaktion hat sich also durch Unkenntnis lächerlich gemacht, und ich warte mit Spannung auf die nächste Ausgabe mit der Frage, ob Ihr Euch traut, das richtig zu stellen. **(Uwe Först)**

So laut hat Roland gar nicht gelacht – hätte ich in unserem Großraumbüro sicher gehört. Die c't lesen die Jungs hier auch ganz gerne, haben sogar ein Abo. Uwe, ich kann mich nur wiederholen: Auf der Finale-Seite sollte man nicht alles ernst nehmen. Uns ist schon klar, dass DDR-RAM nicht aus den neuen Bundesländern stammt. In der Pressemitteilung wurde das ebenfalls erklärt – aber die haben wir gekürzt, weil unsere Leser ganz schön schlau sind. Beweist ja auch Dein Brief.

WO IST DAS SURFBRETT?

Als Wieder-Abonnent habe ich eine Frage: Wo ist in der Ausgabe 12/99 das Surfbrett geblieben? **(Knut Fromme)**

Ich möchte sogar noch weiter gehen: Wo war das Surfbrett in der Ausgabe 11/99? Hmm, das muss Roland auf Hawaii vergessen haben. Inzwischen ist es aber per Expresspost wieder eingetroffen – Sie finden es auf Seite 28.

■ Wieso neue Karten?

Was soll ich sagen? Wieso hab' ich immer nur zwei Wochen die beste Grafikkarte, die es auf dem Markt gibt? Es war bei Voodoo so, bei Voodoo 2, und bei meiner neuen Riva TNT2 ist es nicht anders. Da hab' ich für jede vier Monate lang gespart, mir fast keine Spiele gekauft und in der Nacht davon geträumt, nur um dann zu erfahren, dass gerade eine neue Grafikkarte herauskommt, die schneller ist und schönere Texturen zeichnet. Wieso? Kann nicht jemand die Hersteller wenigstens ein bisschen bremsen? **(C. Schwarz)**

Dann dürfen Sie sich aber auch nicht sofort jede neue Karte kaufen. Dadurch bekommen die Hersteller wieder Geld zum Entwickeln neuer Beschleuniger in die Kassen. Und wenn Sie zwischendurch eine Hardware-Generation auslassen, können Sie sich von dem gesparten Geld ein paar neue Spiele kaufen. Spass beiseite: Die Verlagsbuchhalter und wir privat freuen uns auch nicht, ständig Geld für neue Grafikkarten locker machen zu müssen. Mit besagtem Trick können Sie der Aufrüstpanik wenigstens etwas Einhalt gebieten.

■ Thut das Noth?

Ich finde es sehr schade, dass auch Ihr jetzt auf die neue Rechtschreibung umstellt. Es ist einzig und allein ein riesiger Hype um die ganze Umstellung und keiner weiß, wie es denn nun richtig geschrieben wird (nicht mal einige Deutsch-Lehrer). Eine Zwangsumstellung halte ich für falsch. Solange schätzungsweise 80 Prozent Eurer Leserschaft nach der alten Rechtschreibung unterrichtet wurden (alle, die 1996 in der 6. Klasse waren, kennen noch die alte), sollte man besser bei der altbewährten Schreibweise bleiben. **(Ole Röntgen)**

Wie es richtig geschrieben wird, verrät der Duden, der bei jedem Redakteur auf dem Schreibtisch steht. Bestimmt gab es vor 100 Jahren ähnlich viel Krach, als aus Wörtern wie »Noth« plötzlich das »h« verschwand. Und wenn sogar der Spiegel mitmacht ...

■ Tiberischer Sonnenstich

Markus Plesch spricht mir in der letzten Ausgabe aus der Seele. Vielleicht waren die Erwartungen an »Command & Conquer 3: Tiberian Sun« ein wenig zu hoch, schließlich haben wir lange genug auf die Fortsetzung gewartet. Aber dieses missratene Spiel hättet Ihr ein wenig mehr kritisieren müssen. Ein so unausgewogenes Strategiespiel mit so vielen offensichtlichen Fehler und Verbesserungsmöglichkeiten hab' ich lange nicht mehr gespielt. Ingeheim hatte ich gehofft, C&C 3 könnte das in die Jahre gekommene »Starcraft: Brood War« ablösen, aber weit gefehlt. Ich spiele weiterhin lieber eine Runde Starcraft und nehme Abstriche in Sachen Grafik in Kauf, als C&C 3 zu spielen und mich die ganze Runde lang über das verhunzte Gameplay und die Unausgewogenheit der Einheiten aufzuregen. **(Marco Carstensen)**

Die Meinung ist wohl nicht so weit verbreitet. Keine zehn Briefe kamen nach dem Aufruf in der letzten Ausgabe bei mir an – offenbar gefällt das Spiel den meisten Leuten doch ziemlich gut. Und einen Gold-Player hat es bei uns ja auch nicht bekommen.

Schreiben Sie uns

Leserbriefe an die Redaktion können Sie am praktischsten per E-Mail loswerden. Unsere Anschrift im Internet ist

mailbox@pcplayer.de

Natürlich erreichen uns auch Briefe an:

Future Verlag GmbH
Redaktion PC Player
Steffis Mailbox
Rosenheimer Str. 145h
81671 München

Bitte haben Sie Verständnis dafür, dass wir nicht jede einzelne Zuschrift individuell beantworten können. Beim Abdruck von Leserbriefen behält sich die Redaktion Kürzungen vor.

Tipps & Tricks per Fax

Sie kommen bei einem Spiel nicht weiter? Kein Problem: Mit unserem Fax-Service können Sie Lösungen zu wichtigen Spielen komfortabel rund um die Uhr abrufen.

Möglichkeit 1:

Faxgerät am Hauptanschluß

Wählen Sie mit dem Telefon am Faxgerät die gewünschte Nummer aus der PC Player Fax-Datenbank. Sobald Sie das Tonsignal (Pfeifen) hören, drücken Sie die Starttaste am Faxgerät. Die Seiten werden dann übertragen.

Möglichkeit 2:

Faxgerät an einer Nebenstelle

Rufen Sie die gewünschte Nummer aus der PC Player Fax-Datenbank mit einem beliebigen Telefon aus der Nebenstellenanlage an. Sobald Sie das Tonsignal (erstes Pfeifen) hören, verbinden Sie einfach an das Faxgerät weiter und legen auf.

Spielehotline für PC Player, Mo-So 7-24 Uhr (0190) 873 – 268 – 11 (3,63 Mark/Minute)
Technikhotline für PC Player, Mo-So 7-24 Uhr (0190) 882 – 419 – 43 (3,63 Mark/Minute)

Kosten: DM 1,21 pro Minute (Die Abrechnung erfolgt über Ihre Telefonrechnung). Service Provider: DeTeMedien.

Achtung: Bitte beachten Sie die jeweiligen Seitenzahlen der Artikel. Einige Lösungen sind aufgrund der Komplexität der Spiele sehr umfangreich ausgefallen.

** Abruf nur innerhalb Deutschlands möglich.*

Haupt-Inhaltsverzeichnis aller abrufbaren Artikel: Telefonnummer (0190) 192 464 – 000

Tipps & Tricks zu	Seiten	Telefonnummer
Age of Empires 2	10	(0190) 464 199 – 110
Alpha Centauri, Einsteigertips	1	(0190) 192 464 – 068
Alpha Centauri	6	(0190) 192 464 – 070
Amerzone	2	(0190) 464 199 – 111
Anno 1602:		
Neue Inseln, neue Abenteuer	4	(0190) 192 464 – 050
AOE: Rise of Rome, Einsteigertips	2	(0190) 192 464 – 040
AOE: Rise of Rome	7	(0190) 192 464 – 056
Baldur's Gate	13	(0190) 192 464 – 065
Baldur's Gate (Subquests)	5	(0190) 192 464 – 072
Baldur's Gate:		
Legend of the Sword Coast	4	(0190) 192 464 – 082
Caesar 3	2	(0190) 192 464 – 045
Civilization Call to Power	3	(0190) 192 464 – 075
Civilization 2: Test of Time	2	(0190) 464 199 – 112
Colin McRae Rally	1	(0190) 192 464 – 036
Comanche Gold	6	(0190) 192 464 – 027
C&C 3: Tiberian Sun	15	(0190) 192 464 – 106
Commandos	10	(0190) 192 464 – 014
Commandos: Im Auftrag der Ehre	8	(0190) 192 464 – 076
Conflict Freespace	6	(0190) 192 464 – 029
Curse of Monkey Island	6	(0190) 192 464 – 015
Dark Project: Der Meisterdieb	10	(0190) 192 464 – 059
Descent 3	2	(0190) 192 464 – 095
Discworld Noir	6	(0190) 192 464 – 098
Dominion	8	(0190) 192 464 – 026
Dune 2000	6	(0190) 192 464 – 032
Dungeon Keeper 2, Teil 1	5	(0190) 192 464 – 096
Teil 2	6	(0190) 192 464 – 100
F1 Racing	2	(0190) 192 464 – 016
F-16 + MIG 29	7	(0190) 192 464 – 058
F22 Total Air War	2	(0190) 192 464 – 042
Fallout	4	(0190) 192 464 – 017
Fallout 2, Teil 1	8	(0190) 192 464 – 060
Fallout 2, Teil 2	8	(0190) 192 464 – 067
Final Fantasy 7	10	(0190) 192 464 – 024
Frankreich 98	3	(0190) 192 464 – 018
Gangsters	3	(0190) 192 464 – 057
Grand Prix Legends	2	(0190) 192 464 – 037
Grim Fandango	7	(0190) 192 464 – 048
Half-Life (deutsch), Teil 1	2	(0190) 192 464 – 038
Half-Life (deutsch), Teil 2	8	(0190) 192 464 – 051
Heroes of Might and Magic 3	2	(0190) 192 464 – 083
Hidden & Dangerous	7	(0190) 192 464 – 107
	3	(0190) 192 464 – 102
Jagged Alliance 2	8	(0190) 192 464 – 084
King's Quest 8	6	(0190) 192 464 – 054
KKND 2	7	(0190) 192 464 – 033
Klingon Honor Guard	7	(0190) 192 464 – 034
Lands of Lore 3	5	(0190) 192 464 – 077
Legacy of Kain: Soul Reaver	9	(0190) 464 199 – 113
Machines	7	(0190) 192 464 – 088
MechCommander	7	(0190) 192 464 – 035
Mech Warrior 3	6	(0190) 192 464 – 097
Might & Magic 6, Teil 1	6	(0190) 192 464 – 030
Teil 2	6	(0190) 192 464 – 031
Might & Magic 7	1	(0190) 192 464 – 093
Teil 1	8	(0190) 192 464 – 099
Teil 2	5	(0190) 192 464 – 105
Nightlong	4	(0190) 192 464 – 043
Outcast, Teil 1	7	(0190) 192 464 – 094
Teil 2	4	(0190) 192 464 – 103
Waffen	2	(0190) 192 464 – 104
Pizza Syndicate	4	(0190) 192 464 – 071
Populous 3, Einsteigertips	2	(0190) 192 464 – 039
Populous 3, Teil 1	4	(0190) 192 464 – 049
Populous 3, Teil 2	5	(0190) 192 464 – 052
Populous: Unentdeckte Welten	3	(0190) 192 464 – 089
Quest for Glory 5: Dragon Fire	5	(0190) 192 464 – 066
Railrad Tycoon 2: Second Century	4	(0190) 192 464 – 085
Rainbow Six	6	(0190) 192 464 – 041
Rent-A-Hero	3	(0190) 192 464 – 047
Return to Krondor	6	(0190) 192 464 – 062
Ring des Nibelungen	4	(0190) 192 464 – 044
Riven	4	(0190) 192 464 – 019
Rogue Squadron	4	(0190) 192 464 – 069
Rollercoaster Tycoon	1	(0190) 192 464 – 078
Shadow Man	8	(0190) 192 464 – 108
Siedler 3, Einsteigertips	1	(0190) 192 464 – 046
Siedler 3, Teil 1	4	(0190) 192 464 – 055
Siedler 3, Teil 2	8	(0190) 192 464 – 063
Siedler 3: Geheimis der Amazonen	4	(0190) 464 199 – 114
Silver	3	(0190) 192 464 – 079
Speed Busters	1	(0190) 192 464 – 061
Starcraft Brood War	3	(0190) 192 464 – 073
Star Trek: Birth of the Federation	5	(0190) 192 464 – 101
Star Wars Episode 1. Die dunkle Bedrohung	7	(0190) 192 464 – 090
Street Wars	3	(0190) 192 464 – 091
System Shock 2	7	(0190) 192 464 – 109
Tomb Raider 2, Teil 1	6	(0190) 192 464 – 021
Tomb Raider 2, Teil 2	6	(0190) 192 464 – 028
Tomb Raider 3, Teil 1	10	(0190) 192 464 – 053
Tomb Raider 3, Teil 2	10	(0190) 192 464 – 064
Tomb Raider 3 (alle Secrets)	5	(0190) 192 464 – 074
Unreal	9	(0190) 192 464 – 022
Völker, Die	1	(0190) 192 464 – 086
Völker, Die	7	(0190) 192 464 – 092
Warzone 2100	8	(0190) 192 464 – 087
Wing Commander Prophecy	5	(0190) 192 464 – 023
X-Files: The Game	4	(0190) 192 464 – 025
X-Wing Alliance (bis Mission 30)	8	(0190) 192 464 – 080
X-Wing Alliance (ab Mission 31)	7	(0190) 192 464 – 081

Jahresinhalte	Seiten	Telefonnummer
Jahresinhalt 1999 (ohne Tests + Tipps)	3	(0190) 192 464 – 900
Tipps-Übersicht 1999	1	(0190) 192 464 – 902
Test-Übersicht 1999	2	(0190) 192 464 – 903
Jahresinhalt 1996	5	(0190) 192 464 – 911
Jahresinhalt 1997	5	(0190) 192 464 – 910
Jahresinhalt 1998	6	(0190) 192 464 – 912
Tipps-Übersicht 93-97	3	(0190) 192 464 – 930
Tipps-Übersicht 98	1	(0190) 192 464 – 931

Dienstleistungen	Seiten	Telefonnummer
Hardware-Hitliste	2	(0190) 192 464 – 940
Hotlines der Spielehersteller	1	(0190) 192 464 – 941

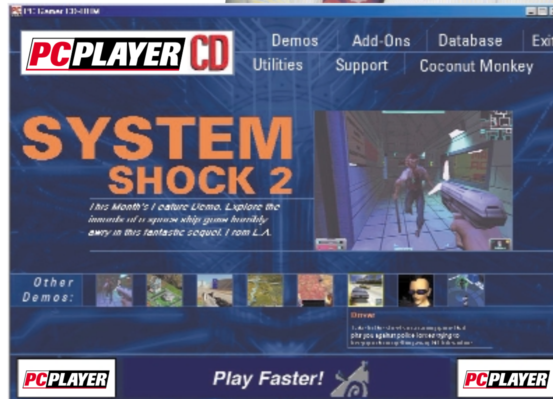
VORSCHAU



DAS MENÜ IST ANGERICHTET

Dass sich unser verdienter Redakteur Duke Kögelmayr in letzter Zeit etwas rar machte, hatte seine Gründe. In aller Heimlichkeit bastelte der Feingeist nämlich an einer neuen Oberfläche für unsere Begleit-CDs und die meldet nun endlich ihre Einsatzbereitschaft.

Ab der nächsten PC Player beginnt daher nun auch für unsere Silberlinge eine neue Ära mit einem völlig runderneuerten Menüsystem, das schneller, hübscher, übersichtlicher ist als all seine Vorgänger und darüber hinaus auch noch wesentlich mehr Bedienungskomfort bietet.



GUT DING WILL WEILE HABEN



Obwohl uns in letzter Minute fast finale Versionen von Ultima 9: Ascension und Tomb Raider 4: The Last Revelation erreichten, haben wir auf Tests verzichtet. Ein paar Stündchen Spielzeit genügen nun mal nicht, um eine seriöse Bewertung über deart große Spiele abzugeben. Nicht nur deswegen dürfte der Weihnachtsurlaub wieder mal ins Wasser fallen, denn die zu erwartenden Testberichte über Star Trek: Klingon Academy, Daikatana, Urban Chaos, Atlantis 2, Close Combat 4, Messiah Planescape: Torment, Links LS 2000 und Force Commander schreiben sich auch nicht von allein.

PC PLAYER

2/2000 erscheint am 5. Januar*

*** Abonnenten erhalten das Heft in der Regel ein paar Tage früher.**

Alle Vorschau-Angaben ohne Gewähr! Aufgrund von Terminänderungen bei den Spieleherstellern kann es zu kurzfristigen Verschiebungen kommen.

SCHÖN, SCHÖNER, AM SCHÖNSTEN



Waren in den letzten Monaten aus spielerischer Sicht 3D-Action-Adventures mega-in, so gilt im Hardware-Sektor dasselbe für Grafikkarten: Kaum lässt das Staunen über den letzten Standard nach, steht schon die nächste Generation der visuellen Wunderkinder vor den Toren.

Wer sich mal wieder einen **Überblick über die aktuellen Grafikkarten** verschaffen möchte, sollte daher unseren nächsten **Hardware-Schwerpunkt** nicht verpassen.

DILBERT™ BY SCOTT ADAMS



E-mail: SCOTTADAMS@AOL.COM



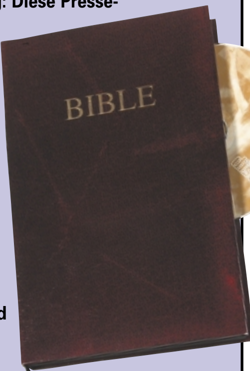
© 1996 United Feature Syndicate, Inc.(NYC) 4/4/96



PC PLAYER FINALE

Das nächste Testament

Aufräumen, die Fortsetzung: Diese Pressemappen haben es faustdick hinter den Ohren. Interplay/Virgin Interactive verteilte auf der ECTS ein schlicht »Bibel« genanntes Werk, in dem eine CD-ROM versteckt war. Neben Infos zu allen neuen Titeln durfte »Messiah« natürlich nicht fehlen. Nett, aber ausbaufähig.
Aufwändiger gingen Gathering of Developers, keck und knapp G.O.D. abgekürzt, vor: Das Pressematerial zu sämtlichen Spielen steckte in einem Gesangbuch-artigen Heftchen mit dem Aufdruck »The next Testament«. Ultra-aufwändig wird jedes Spiel in einem eigenen »Buch« vorgestellt, ganz wie im großen Vorbild. »Das Buch von Fly!« erzählt, wie man den Engeln näher kommt (natürlich im Flugzeug), »Das Evangelium nach Max Payne« lässt harte Fakten sprechen. Sehr witzig: Hinter den Psalmen verbergen sich Lobreden und Test-Zitate zahlreicher Spiele-Zeitschriften. Mehr davon!





Die Bibel einmal anders: Frommer Schein für unfromme Spiele.

TRAURIG FÜR DIESES PROBLEM

Irgendwas ist hier faul, dachte sich Christian Wilhelm, als AOL ihm folgende Nachricht auf den Monitor spuckte. Stimmt, können wir bestätigen. Vielleicht sollte AOL ein Germanistik-Lotsen-Team einstellen? (ra)

AOL.de ‣Homepage ‣NetFind ‣WebCenter ‣AOL Tools ‣Heute ‣Über AOL

Liebes America Onlinebauteil, hoffen wir, daß Sie Ihre Onlineerfahrung genießen. Traurig haben wir ein Problem mit Ihrem Konto aufgedeckt. Beim Tun einer Routineüberprüfung auf unsere Systeme, brach einer unserer Computer Schlusse wichtige Informationen über Ihr Konto ab. Füllen Sie bitte heraus die folgenden Informationen und schicken Sie zurück. Ihre Informationen werden gesichert und Ihr Konto ist wieder sicher. Traurig für dieses Problem und fahren Sie fort, AOL zu genießen.
Lotsen Team

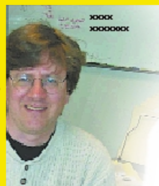
Wer lotst das Lotsen-Team durch die Untiefen der deutschen Sprache?

DIE TOP 5 DER BESTEN DRUCKFEHLER IN PC PLAYER 11 UND 12/99

11/99, S. 175, Platz 5
»Der erste Eindruck (englisch: impression) ist oft der entscheidende. Hier ist er leider falsch.«



12/99, S. 64, Platz 4
»Keine voreilende Indizierung, sondern das bestversteckte Preisausschreiben des Monats: Wie heißt dieser nette Herr?«



11/99, 262, Platz 3
Exklusiv bei uns schon jetzt die Entwürfe zur Rechtschreibreform 2099: Tipps schreibt man dann mit drei »p«.



11/99, 163 Platz 2
Schifffahrt? Seeelenfanten? Udo Hofffmann? Nicht doch. Die neue deutsche Rechtschreibung geht manchen zwar zu weit, so weit aber nun doch nicht.



12/99, 231 Platz 1
Endlich können unsere Leser wieder ruhig schlafen: In Ausgabe 12/99 kündigen wir für den nächsten Monat die Ausgabe 12/99 an.



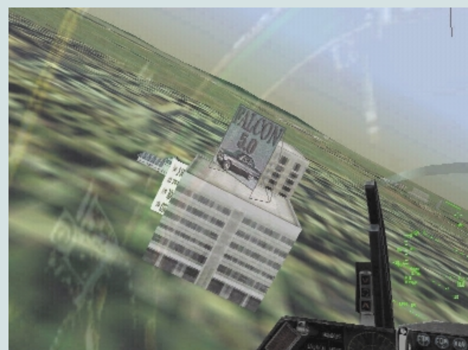
tikis MS-SpielDOSe



»Was soll das heißen: „der Täter hatte keinen Computer“? Amokläufer haben **immer** 'nen Computer, mit gewaltverherrlichenden Spielen drauf. Und jetzt recherchieren Sie gefälligst, bis Sie diese Fakten haben!«

FORTSETZUNG FOLGT

Sascha Donath aus Hamburg machte mit »Falcon 4.0« beim Überflug von Korea eine Aufsehen erregende Entdeckung: Die Arbeiten an einer Fortsetzung sind beschlossene Sache. Und aus der Not, dass Chefdesigner Gilman Louie inzwischen für die CIA arbeitet, haben die Amerikaner eine Tugend gemacht – sie kehren auf den Boden der Tatsachen zurück.



Wer hätte das gedacht? In Falcon 4.0 versteckt sich eine Anzeige für den Nachfolger.